СЕКРЕТЫ STARCRAFT II стр. 50

№07 | 304 | 2010
ПЕРВЫЙ АПРЕЛЬСКИЙ

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX



(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА 250 р

КРАСОТА СПАСЕТ МИР

FINAL FANTASY XIII

SNOW VERSION
ТАКЖЕ В ПРОДАЖЕ НОМЕР С ВАНИЛЬ НА ОБЛОЖКЕ

NINTENDO MEDIA SUMMIT 2010 стр. 16

COMMAND & CONQUER 4 стр. 72

WHITE KNIGHT CHRONICLES стр. 78

ФЕНОМЕН ТРЭШ-ИГР стр. 32

ПОСТЕРЫ: Final Fantasy XIII x 2 **ТАКЖЕ:** Kingdom Hearts: Birth by Sleep | Prince of Persia: The Forgotten Sands | Tales of Graces | Spec Ops: The Line

Слово редактора

Апрель 2010 #07 (304)





НА ОБЛОЖКЕ
Final Fantasy XIII

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Square Enix

Однажды меня спросили, в чем сила «Страны Игр»? Ответ простой: преемственность поколений. Наш журнал – старейшее профильное издание в России (из ныне существующих), и все последние четырнадцать с лишним лет он создавался людьми, искренне любящими игры. Авторы и редакторы, покинувшие журнал, успешно сделали карьеру в других крупных компаниях, но не забывают о «СИ», до сих пор помогая и делом, и советом. Конечно, наш коллектив постоянно пополняют и молодые таланты. Скажем, лет десять назад «Страна» была исключительно печатным журналом, а сейчас ее невозможно представить себе без видеоприложения – одного из лучших в Европе. Для этого нам понадобились люди, умеющие выстроить кадр и написать хороший сценарий. И, конечно, тоже увлеченные играми.

Любим мы и сериал Final Fantasy. Скептики скажут, что последний выпуск нельзя назвать лучшим за всю историю цикла, но игра все равно подарила нам неделю незабываемых, волшебных вечеров. Ведь в консольных RPG главное – яркие персонажи и интересная история, и в этом Final Fantasy XIII безупречна. Мы решили отпраздновать эту премьеру по-особенному. Уж не знаю, какой экземпляр журнала достался вам, но учтите: если на обложке – Сноу, то можно сходить в магазин и докупить еще и «СИ» с Ваниль. И наоборот. Это не первоапрельская шутка! Распространители должны завезти в каждый город оба варианта «Страны Игр», в крайнем случае – закажите недостающее на shop.glc.ru. Практического смысла в этом немного (но есть – достаньте постер и попробуйте решить, какой именно стороной вешать на стену!), однако если хотите поддержать нас и Final Fantasy – вперед в магазин! Второй экземпляр всегда можно подарить девушке или другу, увеличив и без того огромную армию поклонников журнала о лучших компьютерных и видеоиграх.

Константин Говорун, главный редактор

Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц

Главный редактор
Константин Говорун
wren@gameland.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Вера Серпова, Степан Чечулин, Сергей Цилюрик
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнеры-верстальщики
Екатерина Селиверстова, Олеся Дмитриева
Верстальщик
Наталья Титова
Корректор
Юлия Соболева

DVD
disk@gameland.ru
Александр Устинов, Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», «Страна Игр».
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
strana@gameland.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Директор группы GAMES & DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Менеджер по продаже Gameland TV
Максим Соболев

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова

Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@gameland.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
И. о. директора по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
devald@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
Менеджер регионального развития
Ольга Зубарева
zubareva@gameland.ru

БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БиЛайн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034
Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru,
podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»

119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых ком муникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

Содержание

Игры как искусство



DVD №1.
Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

Также на диске:
Just Cause 2, Half-Life 2, Max Payne 2: The Fall of Max Payne...
Подробное содержание – на стр. 141.



DVD №2.
Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочие полезные в хозяйстве вещи.

Также на диске:
Final Fantasy XIII, MAG, Sora no woto...
Подробное содержание – на стр. 138.





Также в номере:
Кино, аниме и старые игры.
Подробный список материалов раздела – на стр. 104









Также в номере:
Комикс, «Страна Игр Новая Реальность»...



Комплектация
Постеры: Final Fantasy XIII



Ответ на вопрос «ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 64

Полное содержание

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Артём Шорохов

Вот мы и дождались первых видимых признаков «смены руководства» купленного конгломератом Square Enix издательства Eidos. Новая Лара Крофт словно специально сделана для того, чтобы взволновать и озадачить фанатов. Что ж, ей это удалось!





Самые ожидаемые игры редакции

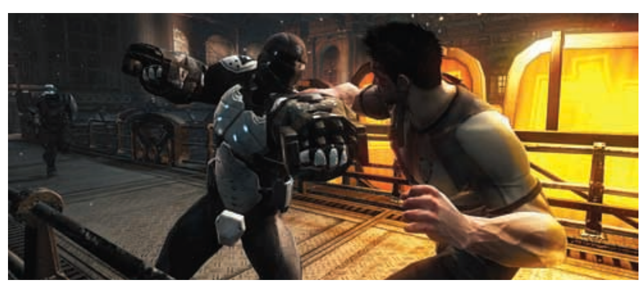


Alan Wake **(PC, Xbox 360)**	21 мая 2010
Batman: Arkham Asylum II **(PC, PS3, Xbox 360)**	не объявлена
Dead Space 2 **(PS3, Xbox 360)**	I квартал 2011
Gran Turismo 5 **(PS3)**	не объявлена
Mafia II **(PC, Xbox 360, PS3)**	III квартал 2010
Metal Gear Solid: Peace Walker **(PSP)**	18 июня 2010
Splinter Cell: Conviction **(PC, Xbox 360)**	16 апреля 2010
Split/Second: Velocity **(PS3, Xbox 360, PC)**	21 мая 2010
StarCraft II: Wings of Liberty **(PC)**	II квартал 2010
The Last Guardian **(PS3)**	не объявлена

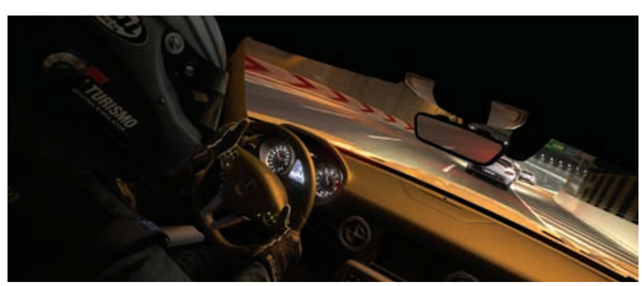
составлен командой «СИ»

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



Dead to Rights: Retribution (Xbox 360, PS3)



Gran Turismo 5 (PS3)


METRO 2033
ОПАСАЙТЕСЬ БУДУЩЕГО
Реклама
КОМПЛЕКТ ДЛЯ ВЫЖИВАНИЯ
Xbox 360 Arcade + Metro 2033
КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ
Только в магазинах М.видео
Включает:
• набор открыток с уникальными иллюстрациями
• код для получения дополнительного оружия
• полную версию игры для Xbox 360
WWW.METRO2033GAME.COM
XBOX 360
THQ
© 2010 THQ Inc. Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logo are trademarks of 4A Games Limited. Metro 2033 is based on a book by Dmitry Glukhovsky. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт и используются по лицензии корпорации Майкрософт.
Jump in.
XBOX 360

Новости

Самые важные события игрового мира



КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Складывается впечатление, что кто-то просто очень не хотел держать обещание насчет выплаты бонуса и не стал дожидаться момента, когда главы Infinity Ward последуют примеру Томонобу Итагаки. С другой стороны, контрактов Зампеллы и Веста мы не видели, документы, свидетельствующие, что в MW2 - чье, тоже никто не афиширует, так что остается лишь гадать, кто прав, а кто – нет.

Activision рубит головы

В Activision, как видно, не ценят людей, делающих самые успешные игры компании. Так, было принято решение закрыть издательство RedOctane, приобретенное за $100 млн в 2006-м, чтобы заполучить права на бренд Guitar Hero. Согласно информации, полученной из близких к руководству компании источников, в Activision собираются распрощаться и с разработчиками из Neversoft после того, как те доделают следующую часть сериала. А Guitar Hero перейдет под опеку Vicarious Visions.

Под раздачу попали не только создатели популярного музыкального симулятора: Activision подняла руку на саму Infinity Ward! По итогам нескольких недель напряженных диалогов Джейсон Вест и Винс Зампелла, главы Infinity Ward, были приглашены на встречу в Activision… и уволены за «нарушение контракта и неподчинение». Пока разработчики самой успешной игры в мире кусают локти, в Activision утверждают, что не предвидят материальных потерь из-за подобной чистки кадров. Среди подчиненных Бобби Котика уволенным боссам IW быстро нашлась замена, и под надзором нового руководства сотрудники должны выпустить первые два пака карт для Modern Warfare 2. Activision заявляет, что Infinity Ward остается главной кузницей Call of Duty.

Вест и Зампелла, не мешкая, подали на Activision в суд, заявив, что бывший работодатель не выплатил IW полагающиеся роялти, и потребовали как минимум $36 млн компенсации, а также возврата им прав на бренд Modern Warfare.

В Activision утверждают, что все претензии Веста и Зампеллы необоснованны, а марка Call of Duty (о Modern Warfare почему-то – ни слова) по закону принадлежит издательству. Тем временем, по слухам, юристы компании активно ищут документы, которые смогли бы скомпрометировать руководство Infinity Ward: например, поведать о замыслах податься к конкурентам, первым в списке которых значится EA, и увести за собой других сотрудников.



ИНТЕРНЕТ СЧИТАЕТ, ЧТО...

ТИМ ШАФЕР, ГЛАВА DOUBLE FINE: «Злиться на Activision за подобное – все равно что злиться на обезьяну за то, что она кидается какашками. Зверюга просто так общается с вами».

Продажи консолей

PS3 32.81 млн | Xbox 360 38.48 млн | PSP 56.94 млн | Wii 68.66 млн | DS 127.54 млн

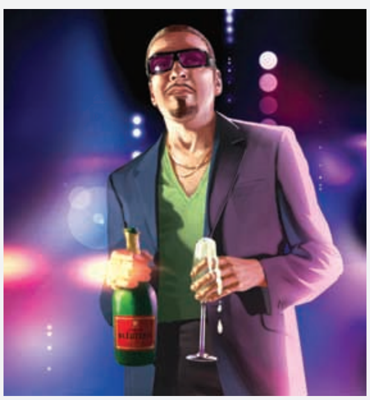




Глава Avalanche против Avatar: The Game

Кристофер Сундберг, глава Avalanche Studios (известной по дилогии Just Cause), делится мыслями по поводу того, как независимой студии сохранить свои позиции, при этом не жертвуя свободой. «Сотрудники и технологии – конечно, козырь, но люди могут уйти из компании, а ноу-хау – устареть. Лучший способ оставаться на плаву – держаться за свои идеи, свою интеллектуальную собственность, потому что так вы обеспечиваете себе творческую свободу, – утверждает Сундберг. – Американские разработчики обычно продают компании слишком рано, и потом страдают, увидев, что уже не принадлежащие им бренды начинают приносить новому владельцу колоссальную прибыль. У нас вот, например, нет акционеров вне компании, нам не надо отчитываться перед директорами. Мотивацией работать каждый день должно быть нечто большее, чем просто деньги».

Заодно Сундберг прошелся по издателям, клепающим бестолковые поделки по популярным лицензиям. «Я все еще считаю, что компаниям стоит закрывать проекты, если создатели не могут обеспечить должного уровня качества, и принимать подобные решения следует прежде, чем вкладывать в разработку гигантские суммы. Avatar – отличный пример игры, которая не должна была увидеть свет, вне зависимости от того, сколько денег на нее потратили. Не знаю, окупилась она или нет – в любом случае, такие релизы портят репутацию игр по лицензии, а это все равно, что пилить сук, на котором сидишь».





Геям рады в Xbox Live

В прошлом феврале произошел скандал, связанный с Xbox Live и людьми нетрадиционной ориентации. Началось все с того, что девушка Тереза, геймертаг которой содержал в себе указание на ее сексуальные предпочтения, лишилась права доступа к своему аккаунту и написала об этом в блог. Поднялась волна протеста со стороны ратующих за свои права гомосексуалистов. В Microsoft оправдывались: дескать, слишком уж многие используют связанные с этой сферой термины как ругательства, поэтому заведующие Live вынуждены запрещать все подобные никнеймы априори. Впоследствии представители Microsoft и альянса геев и лесбиянок против дефамации встретились, чтобы обсудить возникшую проблему, в итоге достигнув взаимопонимания. С марта этого года пользователям Live позволяется более свободно отражать в нике свою расу, национальность, религию и сексуальную ориентацию. Тем не менее, тщательно следить за корректностью использования подобных терминов модераторы Live не перестанут.

КОММЕНТАРИЙ

АРТЁМ ШОРОХОВ



Новостной повод, прямо скажем, никакой. Зато какой повод для острот и зубоскальства!..

Прощальная песнь Cing

Nintendo зарегистрировала в Европе название Last Window, сиквела Hotel Dusk, а значит, можно надеяться, что красивейшая адвенчура доберется и до нас. Увы, одновременно пришло и грустное известие: компания Cing, создавшая как эту дилогию, так и Another Code, и Little King's Story, обанкротилась. Причина – чрезвычайно низкие продажи ее продукции.

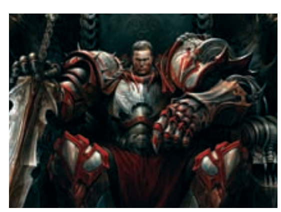


День, когда PS3 остановились

1 марта с «толстыми» моделями PlayStation 3 произошел занятнейший казус: они все разом сбросили дату на 31 декабря 1999 года, отказались заходить в PSN, считывать информацию о трофеях и, как следствие, запускать игры с их поддержкой. Проблема, как оказалось, крылась в календаре: консоли почему-то сочли, что 2010 год – високосный, и из-за этого начался бедлам. Он продлился целые сутки: ровно в полночь 2 марта по Гринвичу внутренние часы PS3-толстушек перевели дату с несуществующего 29 февраля на 1 марта, и все устаканилось.

Открытый бета-тест «Джаггернаут» начался

Студия IT Territory приглашает всех желающих поучаствовать в бета-тестировании бесплатной браузерной MMO «Джаггернаут». Ключевые особенности новинки: трехмерная графика, скрупулезная анимация движений персонажей, реалистичные бои. Чтобы начать знакомство с миром «Джаггернаут», достаточно отправиться на сайт http://jugger.ru и зарегистрироваться.



Цифры и факты

Sony приобрела Media Molecule, авторов LittleBigPlanet.

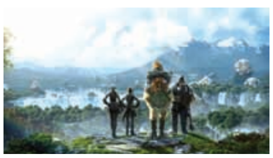
Valve портирует Steam на Mac и переносит на платформу от Apple свои игры.

По слухам, Atomic Games доделала Six Days of Fallujah, шутер про войну в Ираке.

Bethesda анонсировала новую RPG под названием Hunted.

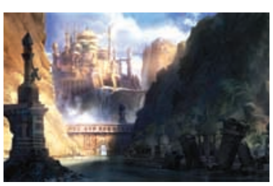
Онлайновые «Финалки» смогут сосуществовать

11 марта начался бета-тест Final Fantasy XIV, запуск которой планируется на этот год. Премьера, впрочем, не отразится на судьбе Final Fantasy XI: к ней выйдут сразу три дополнения. Их названия: Visions of Abyssea, Scars of Abyssea и Heroes of Abyssea. Каждое из них будет стоить $9.99 и не запустится без предыдущих дополнений Wings of the Goddess и Rise of the Zilart.



Ubisoft любит и старого, и нового «Принцев»

Майкл Макинтайр, ведущий дизайнер уровней Prince of Persia: The Forgotten Sands, заявил, что, хотя сериал возвращается к старой сюжетной арке про Пески Времени, Ubisoft не считает «Принца» 2008 года провалом. Но следующий выпуск, говорит Макинтайр, все-таки стоит сделать посложнее: менее «дзен-буддийским», подкидывающим больше испытаний геймерам.



Tomb Raider, но не Tomb Raider

Crystal Dynamics снова поведает историю о том, как Лара Крофт расхищает гробницы. Только новинку окрестят не Tomb Raider, а Lara Croft and the Guardian of Light, и распространять ее намерены через онлайн. В список играбельных персонажей помимо неувядающей английской леди затесался воин племени Майя по имени Тотек. Lara Croft and the Guardian of Light предстанет в изометрической перспективе и потребует от геймеров слаженной командной работы.



Готовятся сразу три части Call of Duty

Activision, словно оправдываясь за расправу над главами Infinity Ward, анонсировала сразу три новых выпуска Call of Duty. Седьмая (как и ожидалось, за авторством Treyarch) выйдет в этом году. По слухам, она будет посвящена «холодной войне» и Вьетнаму в частности. В 2011 году нас ждет еще один выпуск популярного шутера, разработчик которого пока что не объявлен. Не исключено, что им станет Infinity Ward, а Activision пока тянет с назначением, поскольку в «обезглавленной» студии не уверена. Ведь Infinity Ward была создана специалистами из 2015, Inc., которые дружно покинули родную контору после создания Medal of Honor: Allied Assault для EA – и, как знать, может быть, провернут такое во второй раз.

К слову, третьей из анонсированных CoD займутся как раз выходцы из EA. Недавно основанная Гленом Скофилдом и Майклом Кондри (ранее они руководили разработкой Dead Space) студия Sledgehammer Games уже трудится над, по их собственным же словам, уникальной игрой. Подумайте только – Call of Duty в жанре action-adventure! Дата выхода этого амбициозного проекта пока не называется.





Activision душит фанатские начинания

Так уж сложилось, что нерадостных новостей, в которых фигурирует компания Бобби Котика, в этот раз оказалось немало. Так, Activision прикрыла разработку неофициального продолжения сериала King's Quest Quest (последняя часть которого вышла еще в 1998-м).

Команда фанатов, назвавшись Phoenix Online Studios, с 2002 года трудилась над завершением истории, начатой легендарными Кеном и Робертой Уильямс (с их ничего, увы, не значащего согласия). В 2005-м руководство Vivendi Universal, имевшей тогда права на King's Quest, приказало Phoenix Online проект свернуть, но впоследствии после переговоров с разработчиками проявило участие и выдало умельцам уникальную некоммерческую «фанатскую лицензию» – лишь попросило убрать «King's Quest» из названия. Уже на тот момент новинка насчитывала свыше двухсот персонажей, а ее сценарий – более полутора тысяч страниц.

К 2010-му первый из пяти запланированных эпизодов The Silver Lining (именно так назвали ее создатели после переговоров с Vivendi) завершили, но тут появилась Activision. Она ведь несколько лет назад приобрела Vivendi, получив тем самым право распоряжаться ее торговыми марками. И, словно жадный ребенок, который ни за что не желает делиться даже тем, что ему не нужно (вспомните выброшенную на помойку Brutal legend и последующие претензии к Double Fine и EA!), Activision объявила: Phoenix Online обязана работу прекратить. У энтузиастов, как водится, денег на адвокатов нет. Равно как и нет никакого выбора, когда выдвигают такие ультиматумы.



РЕКЛАМА
ПРОБИЛ ЧАС РАСПЛАТЫ
18
www.pegi.info
PS3
ИГРА - ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО.
Когда боги отворачиваются от тебя, они лишают всего, что ты имел. Пришло время поквитаться с надменными небожителями, забрать их силу и отправить обжигать горшки. Одного за другим. God of War 3 - долгожданное завершение знаменитой трилогии. Дай волю своей ярости! Пробил час расплаты!
GOD OF WAR III
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe

ЭТО ИНТЕРЕСНО



РАЗРАБОТЧИКИ Немецкая студия Yager Interactive, расположившаяся в славном городе Берлине, была создана в 1999 году пятью друзьями-геймерами, и к 2003 подарила миру лишь одну-единственную игру – авиашутер, кхм, Yager. Ничем особенным, кроме потрясающей по тем временам графики, проект не отличался, а из-за полного отсутствия рекламы продавался за пределами Германии из рук вон плохо. Но ничего, сегодня в Yager работает уже больше 80 человек, а деньги дает сама 2K Games!

ХИТ?!



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PC
Жанр:
shooter.third-person.tactical
Зарубежный издатель:
2K Games
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Yager
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
www.specopstheline.com
Страна происхождения:
Германия



ТЕКСТ
Вячеслав Мостицкий

Spec Ops: The Line

Ты? А ты? Может быть, ты? Эй, у кофе-машины, как насчет тебя? Тоже нет? Неужели никто... ну хоть ты, бородатый? Да?! Надо же, кто-то еще действительно помнит Spec Ops!

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? То ли очередной клон Gears of War, сумевший успешно замаскироваться под самобытную игру, то ли действительно новое слово в жанре тактических шутеров от третьего лица. В любом случае, выясним мы это очень нескоро.

ЧЕГО БОИМСЯ? Молодые разработчики очень любят преувеличивать достоинства своих «шедевров» – им положено, они вынуждены это делать, дабы привлечь издателей и заинтересовать геймеров. Лишь бы за словами стояли настоящие дела.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На повторение успешной истории новичков Rocksteady, выдавших эталонную Batman: Arkham Asylum – молодые, но опытные команды способны заставить говорить о себе.



Совсем не удивительно, что воспоминания о сериале Spec Ops изгладились из памяти большинства геймеров, в том числе и тех, кто самолично видел или даже пробовал эти игры. Повод сыграть последний раз был аж восемь лет назад, когда на PlayStation вышла ничем не примечательная поделка с подзаголовком Airborne Commando, унаследовавшая разве что название, но не достоинства оригинала. Но сериал не всегда прозябал на консольном дне – в прошлом веке диски со спецназовцами на обложке расходились не потому, что их раздавали в нагрузку к бритвенным станкам. В 1998-м году была выпущена Spec Ops: Rangers Lead The Way, буквально указавшая дорогу и Tom Clancy's Rainbow Six, и Delta Force, и другим тактическим шутерам к светлому коммерчески успешному будущему. Указала – а сама пошла другим путем, не сулившим ничего хорошего, и к тому времени, как в названии появилась цифра «2», командование решило свернуть операцию, и о Spec Ops все последующие годы вспоминали только российские дети, подряд скупавшие пиратские диски для «плейстэйшен» на Горбушке. Горевать по этому поводу незачем – было бы о чем сожалеть: только одна из восьми игр заслуживает внимания. Поправка: теперь две из девяти.

Непонятно, почему разработчики из Yager решили обратиться к отжившему свое сериалу, тем более, судя по увиденному, возрождать его в старом обличье они и не планируют, конструируя игру совершенно в другом ключе. Скорее всего, это 2K неожиданно вспомнила, что владеет правами на лицензию Spec Ops, и решила отдать бренд не шибко опытным немцам, приберегая именитые сериалы для более маститых команд. Тем не менее, выпускать игры под эгидой 2K Games – это не «Предтечи» для «Руссобит-М» делать: тут нужен профессионализм, современные технологии и качество. Получается, что у Yager это все есть. И поэтому новая Spec Ops – это не получасовое бдение над тактической картой и многоступенчатые приказы, а быстрый, кинематографичный боевик, в котором, да, как и в старом, главные роли отданы спецназовцам. Более того, здесь безликие статисты станут полноценными героями, с узнаваемой внешностью, характерами и голосами (за протагониста будет говорить Нолан Норт, озвучивший Десмонда Майлса в Assassin's Creed) – и, как обещают разработчики, действующие лица будут меняться как внешне, так и внутренне по ходу игры, равно как и ваше отношение к ним.

В Yager вообще идут в ногу со временем и понимают, что полигональными хранилищами для экспы или оружия, по ошибке нарекаемыми персонажами, сегодня никого не удивишь, поэтому и уделяют внимание повествованию, налегая, так сказать, на идейно-художественное содержание. Поскольку игра находится на ранней стадии

Подпесочные камни

Откровенно говоря, чем больше слов произносят руководители проекта, тем более скептическим становится наше отношение к нему. Сказками о спецназовцах с тактическими талантами под стать Суворову нас потчуют уже давно (хотя в последнее время и реже), о физических откровениях (мы о соблюдении законов Ньютона, конечно) тоже любит поболтать каждый второй разработчик экшна. Самым спорным моментом The Line остается структура уровней: нам обещают свободное перемещение по городу, обширные детализированные локации и одновременно интенсивный «сюжетный» экшн. Соблюсти баланс между этими полюсами не всегда под силу даже опытной студии – что уж говорить про новичков?

разработки и многие детали (или даже «деталищи») сюжета еще не прописаны, разработчикам приходится кормить нас обещаниями и эфемерными примерами. Тем не менее, кое-что ясно уже сейчас. История развивается в ближайшем будущем, в городе-мечте Дубай, что на территории ОАЭ, который стал жертвой прихотливого нрава матушки-природы: его не разрушило землетрясением, не затопило, не растоптало стадо бешеных носорогов – на него обрушилась сильнейшая за всю историю человечества песчаная буря. Песок невозможно остановить: миллиарды частиц горной породы проскальзывают через оконные рамы в дома, просачиваются сквозь щели в автомобили и технику, и нескончаемый поток огромной силы переворачивает «роллс-ройсы» и выкорчевывает дорогие стеклянные небоскребы. Понятно, что выжить в такой ситуации очень-очень сложно. Чтобы тем, кто все же уцелел, не пришлось «играть в фоллаут», армией США была спешно организована эвакуация мирного и богатого населения эмирата. Когда операция закончилась и командование дало солдатам приказ вернуться на родину, полковник Джон Конрад и его подчиненные отказались выполнять его, утверждая, что в Дубае еще остались люди, которым необходима помощь. Естественно, начальству такое своеволие не понравилось, и отказавшегося подчиняться Конрада было решено устранить силами отряда «Дельта» из трех человек под командованием капитана Мартина Уокера. Но когда Уокер со товарищи прибывает на пустынные улицы города, то видит страшные картины: над автострадами качаются повешенные, к фонарным столбам привязаны тела (хитроумный способ умерщвления, когда несчастного вверх ногами подвешивают низко над землей так, чтобы через некоторое время голову жертвы засыпало все прибывающим песком), всюду разруха и следы грабежа – а уж в таком городе, как Дубай, есть чем поживиться. Единственное, что пробивается сквозь тихий вой самума, – это мрачный голос Конрада из громкоговорителей, читающего безумные проповеди и сыплющего угрозами в наш, то есть мартинов, адрес. Ничего не напоминает? Скажем, шедевральную психологическую военную драму «Апокалипсис сегодня» Фрэнсиса Форда Копполы? Эту ленту сотрудники Yager указывают как основной источник вдохновения если не всей команды, то сценариста точно. Он, кстати, свое пристрастие не постеснялся обнародовать, назвав полковника Джона Конрада в честь английского писателя Джозефа Конрада, автора повести «Сердце тьмы», по мотивам которой снял фильм Коппола.

Хорошо, а чем вдохновлялись остальные члены команды? На скриншотах The Line несложно заметить и киношный лоск Modern Warfare, и вид из-за плеча, как в Gears of War (опять!), и систему укрытий оттуда же, и гамму Red Faction: Guerilla. Игра выглядит как аккуратная, но не очень смелая компиляция с очередным бритым «морпехом» на первых ролях. Даже тактическая составляющая поначалу кажется не самой продвинутой: набор из четырех простейших команд, как в Brutal Legend и в любой другой игре с напарниками, плюс возможность задать маршрут с промежуточными точками – вот и все. Никаких видов сверху, как в Raven Shield, никаких тактических карт, как Rainbow Six, никакого древа приказов, как в SWAT. Но тактика на самом деле есть – просто разработчики не стали заключать ее в рамки интерфейса, а сокрыли в недрах программного кода, а точнее, в алгоритмах искусственного интеллекта.

Совершить революцию в поведении компьютерных врагов пыталась еще Monolith в своей F.E.A.R., но получилось это лишь отчасти (хотя почти все записывали AI в плюсы игры). Yager же намеревается



Вверху: Интересно, дождемся ли мы «песчаного» римейка классической сцены с лифтом из «Сияния» Кубрика?

Устраивать перестрелки придется как на открытом воздухе, так и в заброшенных пентхаусах.





Интересно, дадут ли героям саперные лопатки, и можно ли будет использовать их по назначению?

сделать искусственный разум таким смышленым, что скрипты (см. Call of Duty) попросту отправят на помойку – все красочные, «киношные» ситуации генерируются на ходу, точнее, их будут создавать ваши противники с вашим же участием. Действия игрока учитываются вояками в реальном времени: как далеко вы находитесь, какое у вас в руках оружие, за каким укрытием прячетесь, сколько напарников вас прикрывает, и так далее. Более того, на поведенческую картину повлияют и время суток, и погодные условия, и характер местности, и освещенность, и еще тысяча мелочей, о которых мы даже и не подозреваем. Такие невероятные заявления одновременно и воодушевляют, и настораживают – даже демонстрация геймплее не смогла развеять некоторые сомнения в недюжинной смекалке ренегатов.

Другое технологическое ноу-хау немцев, главный «selling point» и просто приятная особенность – песок. Речь идет, конечно, не о красивеньких эффектах песчаной бури, суперчетких текстурах дюн и «уникальной» желто-коричневой гамме игры – хотя все это будет, и в очень больших количествах – а об основном факторе, формирующем структуру уровней: песок, по задумке, делает обстановку непредсказуемой, динамично изменяющейся, подвижной. В разумных рамках, конечно, зато в реальном времени. Многим, наверное, вспомнилась Fracture, но у Yager все интереснее и как-то изящнее, в первую очередь благодаря тому, что чудесной пушки для терраморфинга у вас нет и выбить у врага почву из-под ног вы можете лишь косвенным путем, да и то не всегда. Толща песка, благо состоит из миллиардов мельчайших частиц, куда охотнее земной тверди поддается различным физическим воздействиям: от взрыва гранаты песок способен не только образовать ровную воронку, но и осесть, ссыпаться со склона или обнажить стеклянную крышу запорошенного здания, которая в любой момент может проломиться. Осадочные горные породы разрешается использовать и в качестве оружия – разбить, скажем, заваленное песком окно и засыпать всех находящихся в комнате. Разработчикам придется очень потрудиться, чтобы правильно реализовать физическую модель столь сложного комплексного объекта – вон, воду до сих пор «отделить» от плоских поверхностей не могут.

А очень хочется, чтобы в Yager смогли. И не только песок сделать, но и сюжет, и дизайн уровней, и действительно смышленый искусственный интеллект, а в целом же – феникса среди тактических боевиков. Стоит, правда, запастись терпением: до сих пор неизвестно, подоспеет ли The Line хотя бы к концу этого года. **СИ**



Игра работает на модифицированном движке Unreal Engine. Судя по роликам, на сильно модифицированном: отличная анимация, спецэффекты, детализация окружения. Картину портит лишь странная ragdoll-анимация, да и бьющееся стекло выглядит неважно.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ НОУ-ХАУ НЕМЦЕВ, ГЛАВНЫЙ «SELLING POINT» И ПРОСТО ПРИЯТНАЯ ОСОБЕННОСТЬ – ПЕСОК.

Внизу: «Я никогда не был в семизвездочном отеле, но после The Line могу сказать, что был». (Маттиас Визе, арт-директор игры, о добросовестном отношении к работе)





Разработчики называют The Line «провокационной». Ответы на вопрос «почему?» ограничиваются упоминаниями о «сложных моральных выборах, которые предстоит сделать игроку».





Вверху: Как только Йоши отведает красного перца, он начнет носиться по уровню как наскипидаренный, устраивая игроку проверки на ловкость.

Nintendo Media Summit 2010



ТЕКСТ
Хайди Кемпс

Эта весна вселила новую надежду в поклонников Wii. На специальном мероприятии в Сан-Франциско Nintendo показала кучу классных игр для приставки, причем демоверсии Super Mario Galaxy 2 и Metroid: Other M до этого прессе никогда не показывались. Журнал «Страна Игр» не смог пропустить это событие и, как обычно, стал первым в Европе изданием, оценившим новинки по достоинству.

METROID: OTHER M

В начале 90-х Nintendo привлекла Philips к созданию внешнего CD-привода для SNES, но перспективный союз обернулся неудачей: вернее, свет увидели просто-таки упромачительно плохие выпуски «Зельды», которые Philips, воспользовавшись лицензионным соглашением, наклепала без согласия «большой N». С тех пор создание игр с участием всемирно известных персонажей вроде Марио или того же Линка стало привилегией, которую получали лишь избранные сторонние студии. Более того, даже дав добро на подобную разработку, Nintendo оставляла за собой право присматривать за проектом, чтобы не допустить повторения казуса с Philips.

Тем большим сюрпризом стал анонс Metroid: Other M на E3 2009. Нет, над сериалом и раньше трудились не только внутренние студии издательства (например, ответвлением Prime занималась Retro Studios). Удивлял, главным образом, выбор партнера – Team Ninja. Что авторы файтингов Dead or Alive и не на шутку сложной Ninja Gaiden учинят с одним из самых важных брендов компании? Мне удалось опробовать новинку, и теперь я могу вам рассказать, к чему готовиться.

Первый сюрприз: стендист Nintendo вручает мне только Wiimote и просит держать устройство в обеих руках на манер обычного контроллера. Я запускаю игру: начинается странноватый и в то же время очень красивый ролик. Изображение ребенка, плавающего в космосе (очень напоминает сцену из «Космической одиссеи 2001 года»), сменяется эпизодом из Super Metroid – отпрыск метроида, которого Самус пощадила, подзаряжает ее костюм. И тут меня осеняет: все видео и есть пересказ финальных событий Super Metroid!

Как иллюстрирует запись, победив Мать-Мозг и сбежав с обреченного Зебеса, Самус принимает сигнал бедствия, но когда она прибывает на место, спасать уже некого. Космический корабль разрушен, а представители армии Галактической Федерации, также подоспевшие слишком поздно, пытаются разобраться, что же произошло. Как выясняется, Самус раньше тоже служила в армии, а ее бывший начальник, Адам Малкович, как раз возглавляет группу, которая занимается текущим расследованием. Последующие видеоэпизоды (их в демо было предостаточно) намекают на некий «инцидент», вынудивший Самус оставить службу и уйти на вольные хлеба. Можно не сомневаться, что военные прибыли на корабль неспроста, да и отношения между Адамом и Самус явно не так просты, как может показаться. Самус чувствует себя обязанной помочь следователям, но почему?

Как уже говорилось, меня очень удивила просьба держать Wiimote как обычный контроллер. И действительно, нунчак в схеме управления не задействуется никак. За передвижения Самус отвечает D-pad, но двигаться она способна во всех направлениях (камера при этом фиксирована). В той части корабля, которую разрешали исследовать в демке, были как участки, где требовалось ходить только влево и вправо (как в классических «Метроидах»), так и зоны, по которым разрешалось бродить свободно, как в современных 3D-платформерах. Сперва такой разброс воспринимается странно, но когда привыкаешь к здешним условностям, по достоинству оцениваешь, как ловко геймдизайнерам удалось смешать два разных геймплейных стиля. Управление в битвах также оказалось достаточно понятным. Нехватку точного прицеливания (поскольку D-pad отвечает за передвижение во всех направлениях) компенсируют тем, что оружие игрока автоматически направляют в сторону врагов. Это помогает сохранить темп перестрелок и очень выручает, когда героиня напарывается на вражескую засаду.

Также Самус расправилась с некоторыми неприятелями, использовав приемы из боевых искусств, но вычислить закономерность, по которой она прибегает к подобным трюкам, мне не удалось.

В новинке отыскались и элементы FPS. Чтобы перейти к виду от первого лица, необходимо держать Wiimote на обычный манер – вертикально. Передвигаться в этом режиме

Внизу: Отзывчивость управления в Super Mario Galaxy 2 пока нареканий не вызывает.



не позволяют, но зато удастся как следует разглядеть декорации – и заодно отыскать секретные проходы, предметы и выходы, которые остались бы незамеченными при стандартном режиме обзора. Также режим от первого лица позволяет героине более точно выбирать цель и использовать ракеты. Судя по показанному в демо, комбинирование обоих способов ведения боя станет ключом к победе. Так, например, в битве с одним из боссом, фиолетовым слизнякоподобным чудовищем, Самус отвлекала внимание неприятеля, пока напарники-военные обстреливали тварь замораживающими лучами. Затем, перейдя в режим от первого лица, героиня прицельно палила снарядами по замороженным «частям тела» босса, чтобы расколотить их и таким образом уничтожить.

Metroid: Other M производит очень сильное впечатление. Создатели постарались сохранить дух предыдущих выпусков, обеспечить сюжетную интригу, проиллюстрировать происходящее привлекательными видеороликами, и заодно объединить в одной игре элементы, которые придутся по душе поклонникам оригинальных двухмерных Metroid и фэнам трехмерных экшнов.



Вверху: В новой Metroid потребуется часто переключаться между видом от первого и третьего лица.

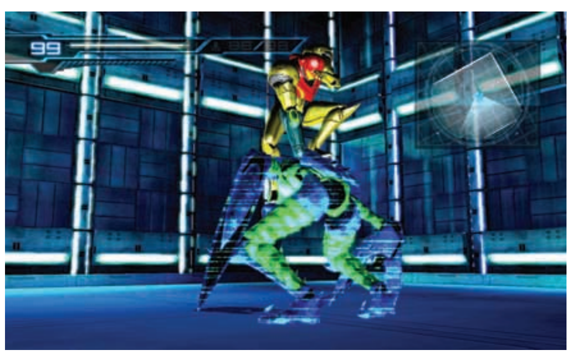
SUPER MARIO GALAXY 2

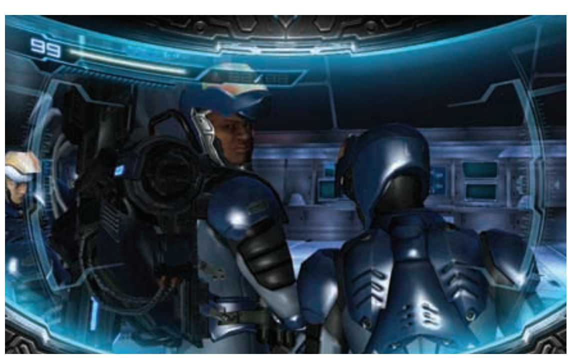
В 2007-м «СИ» выбрала Super Mario Galaxy лучшей игрой года, и до сих пор это детище Сигэру Миямото остается едва ли не лучшим эксклюзивом для Wii – великолепным, вдохновенным платформером, который полностью задействует уникальные возможности консоли. Но тем не менее анонс сиквела на прошлогодней E3 стал неожиданностью: когда в Nintendo создают следующий выпуск о Марио, то обычно стараются не повторяться и придумать какую-нибудь новую геймплейную особенность. Конечно, встречались и исключения (в первую очередь стоит отметить цикл New Super Mario Bros., намеренно выполненный в ретро-стилистике), но разница между Super Mario Bros. 3, Super Mario World, Mario 64, Mario Sunshine и т.д. очевидна.

А вот в случае с Super Mario Galaxy 2 разработчики решили от многих концепций, использованных в оригинальной Mario Galaxy, не отказываться. Усатого водопроводчика вновь отправят в затяжной космический полет с непременными остановками на планетах, причем доступ к новым территориям будет зачастую открываться лишь после того, как все препятствия на текущей локации окажутся преодолены. Авторы предусмотрели несколько уровней в 2D-стилистике, чтобы разнообразить прохождение. Цель не изменилась – собирать Великие Звезды, чтобы проложить путь в новые «галактики» (читай: к новым локациям). Да и приемы в арсенале героя прежние: умение прыгать по стенам и затяжные прыжки. А если тряхнуть Wiimote, Марио не просто скакнет в воздух, а еще и закружится в полете, тем самым оттягивая момент приземления.

То есть все, за что первая часть полюбилась геймерам, в сиквеле осталось. Немаловажно, что преподнесут нам это все в улучшенном виде, а заодно и припасут немало сюрпризов. Те планеты, которые я успела оценить во время показа, содержали ностальгические отсылки к старым играм о Марио (вроде нагромождений гигантских платформ и полчищ врагов), а еще предлагали новые испытания. Например, один из уровней, передвигаться по которому разрешалось лишь влево и вправо, сплошь состоял из комнат и платформ с меняющейся гравитацией. Еще одно испытание требовало использовать навык бурения, впервые показанный в ролике на E3 2009 (при помощи бура можно просверлить в «планете» туннель и таким образом перебраться на новый участок арены). Герою противостоит босс, у которого уязвимое место находится в районе пуза, и чтобы нанести по этой мишени удар, необходимо пробурить к ней лаз через все поле, где разворачивается схватка. А еще бур позволяет добраться до секретных сундуков, спрятанных в декорациях.

К герою, как также было показано в ролике на E3, присоединится Йоши. У зеленого динозавра в запасе множество трюков, которые Марио и не снились. Например, он может заарканить врагов языком и проглотить (для этого достаточно навести на жертву Wiimote и нажать курок). Поедание всего, что плохо лежит и медленно бегает, приводит к различным результатам: иногда геймер получает осколки звезд (без них нельзя увеличить количество жизней), а иногда несостоявшийся обед вылетает из пасти Йоши обратно.





Например, одно из заданий в демоверсии предполагало, что сперва динозавр будет поедать пули, которыми в него стреляют враги, а затем выплевывать, чтобы разбить стеклянные барьеры на пути. В другом случае есть предлагалось острый перчик: Йоши впал в панику и начал буквально порхать по уровню, бегая по стенам и исполняя даже «мертвые петли» на манер Соника. А еще, как выяснилось, язык способен превратить динозавра в Тарзана – прилипает к некоторым платформам так, что никакого крюка с веревкой не нужно, знай себе лети до первого же уступа. И вдобавок Йоши оставили его знаменитое умение зависать в воздухе на несколько секунд, позволяющее выбрать идеальное место для посадки. Но что произойдет, если стычка с врагом выбьет Марио из седла? Поводов для беспокойства нет: на каждом уровне сделают «точки респауна» с яйцом, из которого вылупится новый динозавр.

В целом, складывается впечатление, что Mario Galaxy 2 окажется еще сложнее оригинала. Это наглядно продемонстрировал один из «бонусных» уровней, который в игре будет открываться лишь после выполнения определенных заданий. Суть такова: Марио идет по люкам, висящим в воздухе, и пытается собрать 100 фиолетовых монет за 4 минуты. Каждый раз, когда он делает прыжок с прокруткой, люки перестраиваются в новую формацию. Многие ветераны первой части по привычке завершают любой прыжок прокруткой, однако в этом случае может выйти так, что, повертевшись, герой не обнаружит площадки для приземления. Вдобавок по арене взад-вперед катаются огромные враги, и победить их можно лишь одним способом: открыв люк, когда они находятся над ним. Стоит ли говорить, что уложиться в отведенное время оказалось весьма нелегко!

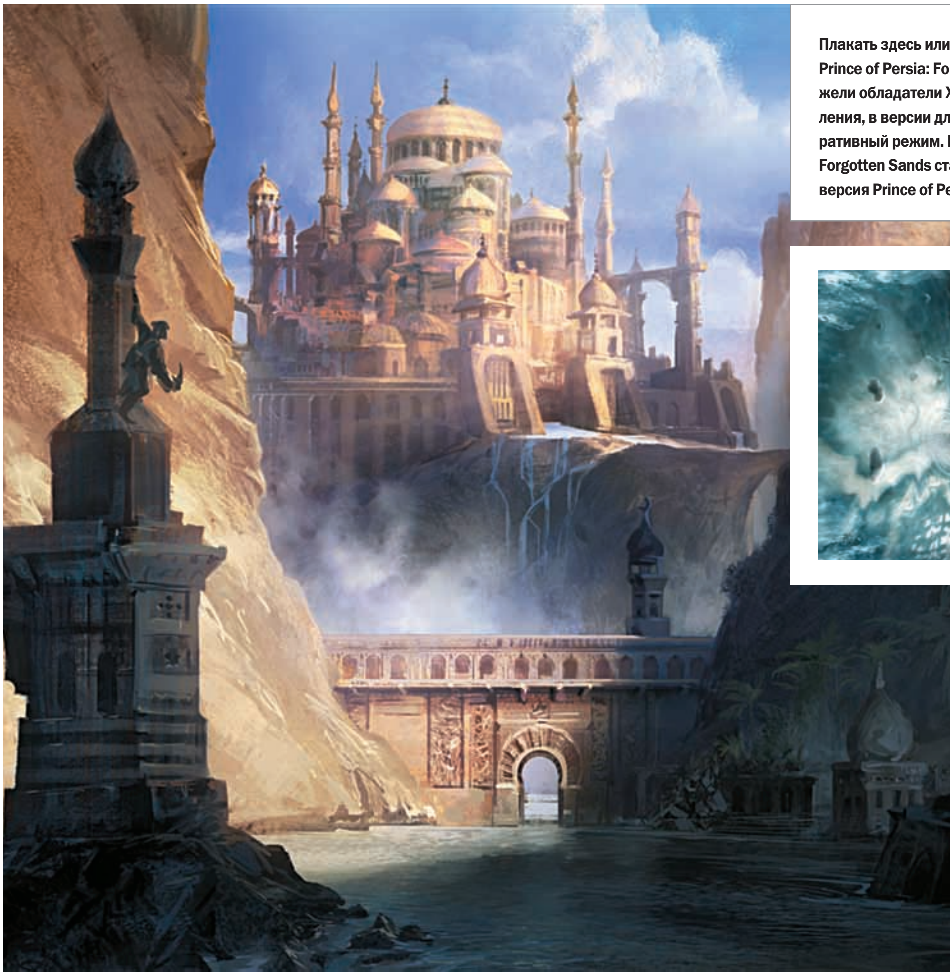
Когда завершаешь демо, сожалеешь, пожалуй, лишь об одном: сиквел все же не воспринимается таким откровением, каким в свое время стал оригинал, но пока выглядит весьма интересным, свежим и достаточно трудным, чтобы не наскучить за пару часов. **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО

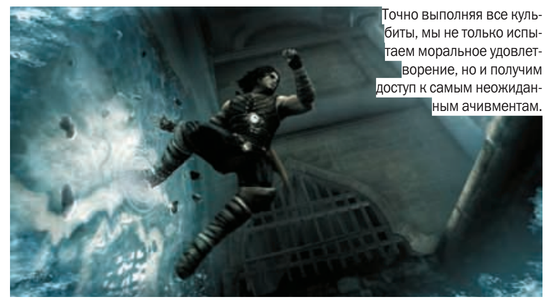


НА БОЛЬШОМ ЭКРАНЕ Для Майка Ньюэлла «Пески времени» – не первый масштабный голливудский проект (в его послужном списке есть, например, четвертая часть приключений Гарри Поттера), но, безусловно, самый амбициозный. Вдобавок к 150-миллионному бюджету Ньюэлл заполучил потрясающих актеров: оскароносного Бена Кингсли, номинанта на премию киноакадемии Джейка Джилленхола, знаменитого Альфреда Молину и одну из «девушек Бонда» – английскую актрису Джемму Атертон. И не забудьте продюсера Джерри Брукхаймера – тоже в своем роде звезду.

ХИТ?!



Плакать здесь или смеяться, но владельцы Nintendo Wii под вывеской Prince of Persia: Forgotten Sands получат совершенно иной продукт, нежели обладатели Xbox 360, PS3 и PC. Помимо очевидной смены управления, в версии для белоснежной Wii будет другой сюжет и даже кооперативный режим. Ну а главным подарком для обладателей Wii-версии Forgotten Sands станет вошедшая в комплект с игрой классическая версия Prince of Persia, появившаяся на SNES в далеком 1992 году.



Точно выполняя все культ-биты, мы не только испытаем моральное удовлетворение, но и получим доступ к самым неожиданным ачивментам.



ТЕКСТ
Андрей Загудаев

› Prince of Persia: Forgotten Sands

Неписаные правила развлекательной индустрии гласят: не хватайся за два невыполнимых дела одновременно – не берись создать в голливудских павильонах сразу и киноблокбастер, и игру, ему посвященную. А взявшись – не говори гоп, пока не перепрыгнешь.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360, Wii, DS, PlayStation Portable
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Ubisoft Entertainment
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Ubisoft Montreal
Количество игроков:
1, до 2 (Wii)
Дата выхода:
20 мая 2010 года (Европа)
Онлайн:
http://prince-of-persia.uk.ubi.com
Страна происхождения:
Канада

Очередную попытку преодолеть неприятную традицию, предпринимают настоящие мастера своего дела – голливудский продюсер Джерри Брукхаймер и признанные профи из Ubisoft Montreal. Выстрел дуплетом по кошелькам поклонников популярного сериала Prince of Persia ожидается уже во второй половине мая: сначала на прилавках магазинов появится игра Prince of Persia: Forgotten Sands, а через две недели в мировой прокат выйдет фильм «Принц Персии: Пески времени».

Несмотря на то что в обоих названиях присутствует слово «sands», детище Ubisoft Montreal не пытается прикинуться «игрой по мотивам фильма», скорее наоборот. Дело в том, что картина Майка Ньюэлла уже построена на материале первой части трилогии (Prince of Persia: The Sands of Time) – игре, пока еще слишком молодой для того, чтобы обзаводиться римейком. Впрочем, связь, пусть и неочевидная, все же прослеживается: создатели игры решились превратить Forgotten Sands в спин-офф или, если угодно, своего рода эпилог, уложив сюжет нового проекта в семилетний зазор между событиями The Sands of Time и Warrior Within, первой и второй частями трилогии, соответственно. Такой ход, при всей своей очевидности, развязал джентльменам из Ubisoft Montreal руки, дал простор для творчества. Мы вправе надеяться, что в Forgotten Sands, разработчики наконец прольют свет на неизвестную ранее часть биографии главного героя и поведают обо всех деталях и поворотах судьбы Принца, повлиявших на роковое преображение романтического арабского странника в безжалостного воина, бегущего от судьбы.

Итак, Forgotten Sands – возвращение к истокам классической трилогии предыдущего поколения, поэтому будущая игра вновь полагается на привычные, согревающие души преданного поклонника сериала элементы: акробатические головоломки, гигантские декорации и неповторимый восточный антураж, вдохновленный сказками «Тысячи и одной ночи». Впрочем, даже старый рецепт разработчики умудрились разнообразить немалым количеством новых ингредиентов.

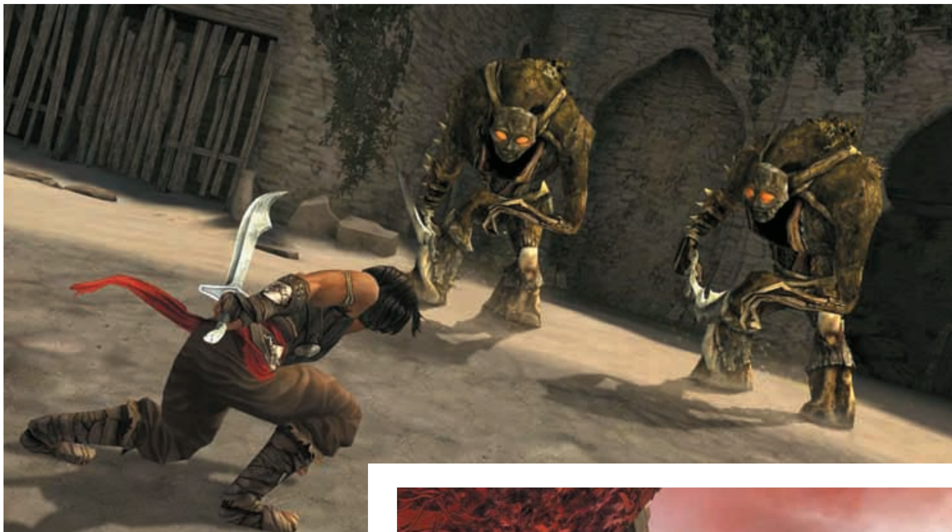
Во-первых, в Forgotten Sands разработчики кардинально изменили боевую систему. Из арсенала Принца бесследно исчез блок, а количество врагов, вовлеченных в каждый новый бой, отныне исчисляется десятками. Такие, кажущиеся на бумаге несправедливыми по отношению к игроку, «нововведения» на деле должны превратить Forgotten Sands в самый настоящий, пусть и с оговорками, пусть и с адвенчурным привкусом, слэшер. Сражения заметно прибавили в динамике, список используемых приемов разросся, а ленивое поглаживание кнопок сменилось дробным перестуком. Но самое главное, что переходы от экшн-сцен к головоломкам и обратно уже сейчас выглядят весьма плавными, лишенными неуклюжих геймплейных колтунов. Разработчики также вскользь обмолвились, что заметно расширили список «магических действий», вроде перемотки времени из The Sands of Time, и это существенно облегчит жизнь игроку непосредственно в битвах с боссами и простыми монстрами.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

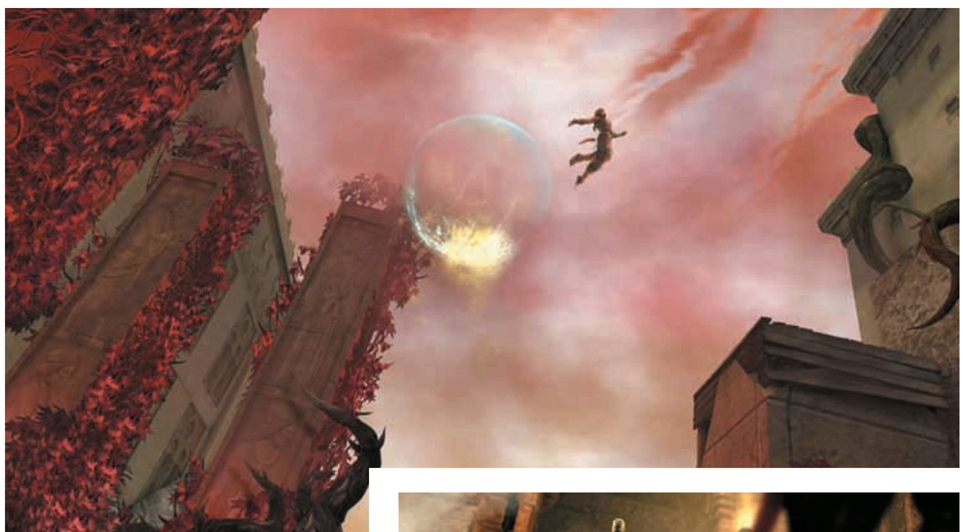
ЧТО ЗНАЕМ? Новый «Принц», щеголяющий в щегольской HD-одежке, слишком предсказуем, чтобы им восхищаться. Впрочем, вполне возможно, что мы пока не разглядели чего-то сокровенного – того, что авторы припасли для финальной версии игры.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что Forgotten Sands окажется калькой с оригинальной трилогии, а также сумбурной боевой системы, невнятных боссов и визуального несовершенства.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На яркий и легкий сюжет, на грациозные битвы в лучших традициях жанра, увлекательные головоломки и интересную систему прокачки навыков.

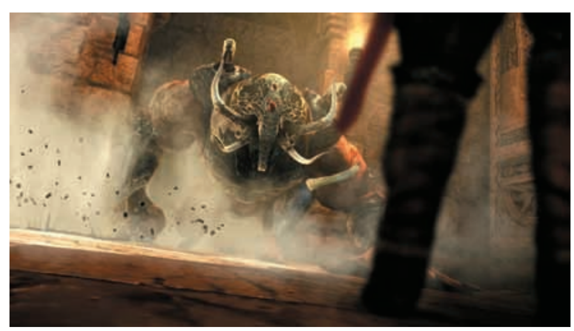


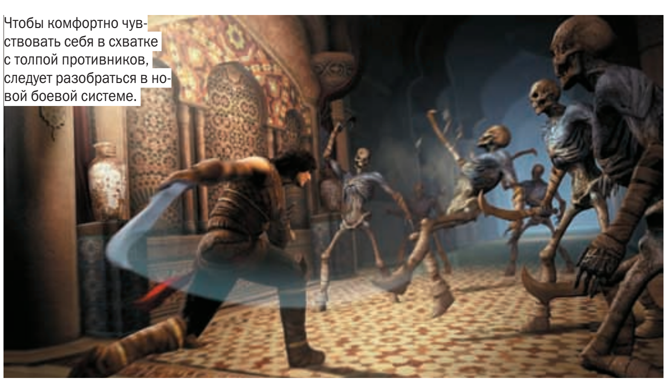
За более чем двадцать лет со дня выхода самой первой игры о Принце, во вселенной Prince of Persia появилось всего одиннадцать проектов. Автором оригинальной игры, увидевшей свет 3 октября 1989 года, является Джордан Мехнер, пятью годами ранее придумавший легендарную Karateka, в которой уже можно отыскать черты будущего «Принца». Позднее Мехнер взялся за разработку еще одной гениальной игры своего времени, квеста The Last Express, который оказался коммерческой неудачей мастера. Последней каплей стал Prince of Persia 3D, датированный 1999 годом, после чего Мехнер на четыре года, до выхода Sands of Time, оставил попытки произвести на свет жизнеспособный сиквел Prince of Persia.



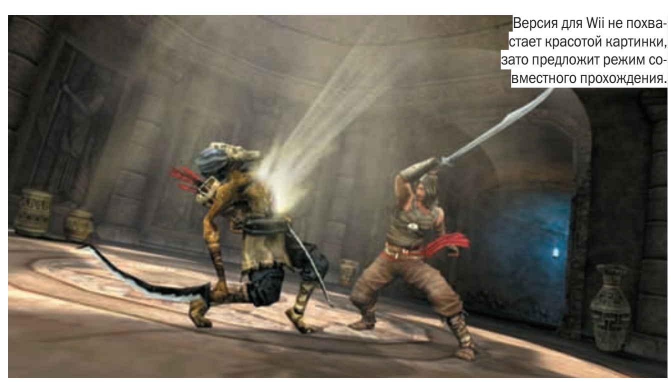
Во-вторых, главный герой обзавелся совершенно новым видом спецприемов – так называемыми стихийными атаками. Зажмите в любой момент левый шифт, и Принц, словно по взмаху волшебной палочки, примется управлять силами природы. Например, в одной из сцен, чтобы добраться до нужного уступа, придется превратить бурлящий водопад в ледяную стену, по которой герой сумеет добраться до цели. Безусловно, творить волшбу налево и направо – непозволительная роскошь, поэтому наши желания регулирует шкала, приютившаяся в углу экрана. И все же слегка настораживает тот факт, что даже в преддверии релиза разработчики предпочитают отмалчиваться о том, как работают остальные стихийные способности.

Как ни старайся, пока не получается назвать Forgotten Sands «полноценным» проектом, продолжающим знаменитую линейку Ubisoft. Новый «Принц», скорее, выглядит припозднившимся аддоном The Sands of Time в высоком разрешении. Однако мы не можем не признать, что в монреальской студии, и это видно уже сейчас, проделали действительно огромную работу – перебрали боевую систему, привели внешний вид игры в соответствие с требованиями времени, добавили в геймплейную картину несколько новых штрихов и объединили все это новым сюжетом. И все же при первом знакомстве с Forgotten Sands не покидает чувство дежавю, и после появления нового Принца в 2008 году возвращение к старому герою выглядит шагом назад. Все это мы уже когда-то видели, и возвращаться в ту же песочницу, пусть и по-новому обставленную, с красивыми формочками и свежим песком, пока не хочется. **СИ**





Чтобы комфортно чувствовать себя в схватке с толпой противников, следует разобраться в новой боевой системе.



Версия для Wii не похвастает красотой картинки, зато предложит режим совместного прохождения.

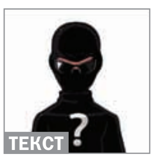
ЭТО ИНТЕРЕСНО



КОМАНДЫ Как известно, состав Namco Tales Studio делится на две команды. Первая – Team Symphonia, создавшая, соответственно, Tales of Symphonia, Abyss и Vesperia. А разработчики Graces, Team Destiny, ответственны за все двухмерные части сериала: начиная с Tales of Destiny на PS one, они создали и Tales of Eternia, и Tales of Destiny II, и Tales of Rebirth, и Tales of Destiny Remake. Характерно, что после Tales of Eternia, ни одна из их игр не удостоилась западного релиза.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ





ТЕКСТ

Сергей Ряписов

› Tales of Graces

Не успели японские геймеры насладиться расширенным изданием Tales of Vesperia для PS3, как пришло время нового выпуска сериала, на этот раз – для Wii. Что же приготовила нам первая за три года консольная игра Team Destiny?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
role_playing.console style
Зарубежный издатель:
Bandai Namco Games
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Namco Tales Studio
Количество игроков:
«до 4»
Дата выхода:
10 Декабря 2009 года (Япония), не объявлено (США, Европа)
Онлайн:
http://tog.namco-ch.net
Страна происхождения:
Япония

Внизу: Для Tales of Graces пока выпущено не так много костюмов, но можно предположить, что пополнение гардероба всего лишь вопрос времени.

Сразу надлежит определиться с тем, чего ждать от Tales of Graces, а чего нет. Очевидно, что разработчики не пытались прыгнуть выше головы хоть в какой-то области, будь то графика, сюжет или игровой процесс. Не стоит ждать и каких-то отступлений от проверенной формулы: если Tales of… и раньше вам не нравились, то и Graces не изменит отношения к сериалу. А вот разобраться с тем, на что могут рассчитывать поклонники, нужно обязательно!

Достаточно молодые герои в японских ролевых играх – не новость, но в Graces нам сразу предлагают играть за маленьких детей: Асбеля Ланта, его младшего брата Хьюберта и загадочную девочку без имени, которую Асбель решает назвать Софи. Кроме того, нам представляют еще нескольких действующих лиц, которым отведены ключевые роли в будущих событиях. Шериа Барнс – болезненная внучка дворецкого семьи Лант, которая очень дружна с Асбелем и Хьюбертом. Ричард – молодой принц королевства Виндол, жизни которого постоянно угрожают дворцовые заговоры. Все эта компания, которой в начале игры в среднем по восемь-девять лет, в течение первых часов попадает в серьезные неприятности, в результате которых Софи якобы погибнет, Хьюберт будет отдан на воспитание в королевство Страта, а Асбель отправится в столицу Виндола, чтобы поступить в академию рыцарей. Минует десяток лет, и вот уже повзрослевшие герои оказываются втянуты сначала в военный конфликт, затем в политический, а на горизонте маячит привычное спасение мира. На самом деле история в Graces, при всей своей видимой неоригинальности, на поверку выходит по-настоящему увлекательной и способной на сюрпризы. Рассказана она, по традиции сериала, чередой красивых анимационных роликов, сценами на движке и, кажется, бесконечным количеством скитов – анимированных диалогов между членами группы.

Незадолго до релиза авторы уверяли, что Graces будет чуть ли не самой продолжительной игрой во всей линейке Tales of. На деле все оказалось несколько хуже: от обещанных семидесяти часов основного квеста осталось около сорока, да и побочные события не особенно помогают в деле увеличения продолжительности. Когда в Vesperia насчитывается почти две сотни дополнительных сценок, несколько секретных подземелий и пригоршня опциональных боссов, Graces может предложить охочему до ролевых приключений владельцу Wii скромные семь десятков сабэвентов, одно небольшое подземелье да пару секретных боссов. И кучу багов в придачу.

Количество багов в японской версии игры сразу после релиза стало чуть ли не одной из главных тем в азиатском Tales-комьюнити. Начиная от безобидных ошибок вроде замены моделей героев во время битвы (взрослый Асбель вдруг становится ребенком) или невозможности попасть в секретное подземелье, заканчивая самым неприятным багом, начисто убивающим консоль. Количество технических проблем в игре столь велико, что Bandai Namco была вынуждена отозвать игру из продажи и предложить всем покупателям бесплатную замену на «нормально работающую копию»,



Скиты на этот раз исполнены на отлично – и в плане рисунка, и в плане содержания.



КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Классическая японская ролевая игра со всеми классическими достоинствами и недостатками, не привносящая ничего нового, но предлагающая ровно то, чего хочется фанатам жанра. Особую ценность имеет для владельцев Wii, не избалованных хорошими RPG.

ЧЕГО БОИМСЯ? Несусветного количества багов, не самой большой продолжительности и того, что до западного игрока Graces будет добираться слишком долго, если вообще когда-нибудь доберется.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На хороший, увлекательный сюжет, ярких героев кисти Муцуми Иноматы, отлично проработанную боевую систему, восхитительный саундтрек Мотои Сакурабы.



Случается это редко, но иногда игра заставит охнуть от красоты. Браво художникам Team Destiny!

Порт?

После того как были анонсированы все бонусы PS3-версии Tales of Vesperia, фанаты окрестили оригинал с Xbox 360 «бета-версией». Грозит ли та же участь и Tales of Graces? Некоторые воинственно настроенные фанаты считают, что все признаки налицо. Во-первых, в коде игры были обнаружены данные, которые позволяют предположить, что в ней изначально был запланирован еще один персонаж (если помните, точно так же обстояли и дела с Tales of Vesperia) и несколько дополнительных Ougi/Blast Caliber (так в играх Team Destiny называют Hi-Ougi). Кроме того, низкие продажи заставляют думать, что Bandai Namco, которая и без того находится в не самом лучшем финансовом положении, просто обязана портировать игру на PS3, дабы продать еще 250-300 тысяч копий. Наконец, самый забавный «признак»: и Tales of Symphonia, и Tales of Vesperia, которые заявлялись как эксклюзивы для GameCube и Xbox 360, соответственно, были выпущены в бандлах вместе с консолями. Tales of Graces получила точно такой же бандл. Ждем новостей о расширенной версии?

которая избавлена лишь от десятка наиболее серьезных ошибок. На этом фоне традиционные проблемы с балансом (при большом желании в игре возможно прокачаться с первого до максимального двухсотого уровня за один бой, получив около 170 миллионов очков опыта) незаметно отошли на второй план.

И если с технической точки зрения в игре, мягко говоря, все плохо, то хотя бы боевую систему в Graces не поленились сделать одной из самых увлекательных и глубоких за всю славную историю сериала. В основе всего – очки СС. В начале боя у героя имеется определенный запас, и он может выполнять разные приемы, главным образом, конечно, традиционные атаки Ougi. Как только очки заканчиваются, извольте переждать несколько секунд, пока шкала СС вновь заполнится. Несложно догадаться, что главная задача игрока – расходовать имеющиеся очки как можно разумнее, умело связывать атаки в комбо и стараться действовать таким образом, чтобы не остаться совсем без СС. Боевая система Graces одновременно и многое взяла из прошлых игр Team Deastiny, и привнесла свое. В результате получилась одна из лучших боевых систем в ролевых играх за последнее время – перед нами тот редкий случай, когда хочется намеренно ввязаться в очередную драку, лишь бы еще разок использовать новую атаку и поразмыслить, в какое новое комбо ее можно вплести. При такой глубине боевой системы остается только пожалеть об уже упомянутой скудности контента. Кроме того, что самих боссов, на которых можно вдоволь поупражняться, не так уж много, так еще и велик шанс, что из-за багов вы до этих самых боссов просто не доберетесь.

Наконец, немного о графике и музыкальном сопровождении. Если о внешнем виде игры ничего особенного не скажешь (дизайн предсказуемо привлекательный, технически все выполнено хорошо, но явно не на максимуме возможностей Wii), то о саундтреке за авторством Мотои Сакурабы хочется говорить и говорить. Господин Сакураба создал блестящее музыкальное сопровождение, одно из лучших за историю Tales.

Политика Bandai Namco в отношении западных поклонников Tales последнее время вызывает легкое недоумение. Да, на Западе сериал никогда не числился безусловным лидером продаж, но со времен фиаско Tales of the Abyss ситуация явно изменилась к лучшему, та же Tales of Vesperia на Xbox 360 продалась в США не многим хуже, чем в Японии. Так что не совсем понятно, почему мы до сих пор не увидели (чего уж, теперь точно не увидим) ни второй части Radiant Mythology, ни Tales of VS, ни портов Destiny 2 и Rebirth, ни PS3-версии Vesperia, которая, между прочим, стала одной из самых популярных RPG последнего времени в Стране восходящего солнца. Надежда пока не потеряна только в отношении Graces: о летнем релизе игры вскользь упоминалось в западной прессе, да и в титрах японской версии глазастые фанаты высмотрели упоминание Localization Team, что вполне может свидетельствовать о том, что рано или поздно игра выйдет на английском языке. Будем надеяться, что к тому времени разработчики смогут не только вычистить многочисленные баги и (даже страшно о таком думать!) починить совсем уж покосившийся баланс, но и добавят какие-то эксклюзивные бонусы (мы бы совсем не отказались от новых боссов, подземелий или саб-эвентов) для совсем загрустивших, но таких терпеливых и верных западных поклонников Tales of. **СИ**



Вверху: Все хорошо знакомые поклонникам классические атаки, вроде Majinken, в Tales of Graces на месте.



Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Константин Говорун

В нынешней экономической ситуации далеко не все компании могут себе позволить оплатить полноценный рекламный макет. Мы понимаем это и предлагаем клиентам совершенно уникальную услугу – нанореклама! Ведь современные технологии позволяют разместить всю необходимую информацию о товаре буквально на одной типографской точке! А сколько их на одной странице журнала? Десятки и сотни! Нанореклама оплачивается самым современным методом – с помощью нанотранзакций; ставя точку в очередном предложении, наш автор автоматически списывает сумму со счета клиента (можно пополнять по SMS!). Помимо стандартных точек, есть и дорогие, приоритетные позиции: в заголовках и выносах и даже на первой обложке! Наконец, возможно производство спецпроектов – размещение рекламного сообщения в восклицательных и вопросительных знаках.

Нанореклама уже пользуется огромным спросом – можете взять лупу в руки, просмотреть этот номер журнала и лично убедиться в том, какие авторитетные бренды отдали предпочтение этому новому, уникальному, суперсовременному маркетинговому инструменту. Нанореклама поддерживается государством и является одним из локомотивов развития инновационной экономики в России.

Нанореклама – за ней будущее!



Хит-парад Великобритании

1	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
2	Just Dance	Ubisoft
3	Aliens vs Predator	Sega
4	Heavy Rain	SCEE
5	Sonic & Sega All-Stars Racing	Sega
6	Wii Fit Plus	Nintendo
7	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
8	Wii Sports Resort	Nintendo
9	FIFA 10	Electronic Arts
10	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo

Хит-парад Японии

1	Pokemon Ranger: Hikari no Kiseki	Nintendo	DS
2	.hack//Link	Namco Bandai	PSP
3	Dragon Quest IX	Square Enix	DS
4	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	Wii
5	Nobunaga no Yabou: Tendou	Koei	PSP
6	Kenka Banchou 4: Ichinen Sensou	Spike	PSP
7	Tomodachi Collection	Nintendo	DS
8	God Eater	Namco Bandai	PSP
9	Wii Fit Plus	Nintendo	Wii
10	Resident Evil 5	Capcom	PS3



События прошлых лет

Год назад

Компания Zeebo анонсировала одноименную консоль, которую собирается распространять в развивающихся странах.



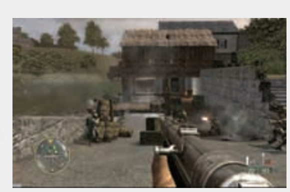
Пять лет назад

Состоялся запуск американской версии PSP, а Vivendi Universal Games покупает студию Radical Games.



Семь лет назад

Activision объявляет о запуске нового бренда под названием Call of Duty. Под это маркой планируется выпуск военных игр.



БУДЬ ХИТРЫМ! Сэкономь 1600 руб. на годовой подписке!

Супержурнал «Страна Игр» включая два обалденных двуслойных DVD с 17 Гб модов, видео и софта!

Подписка на 12 месяцев по цене 4400 руб. (24 номера)
Подписка на 6 месяцев по цене 2400 руб. (12 номеров)

Еще один удобный способ оплаты подписки на твое любимое издание – в любом из 72 000 платежных терминалах QIWI (КИВИ) по всей России.

Это легко!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   – по электронной почте subscribe@glc.ru;
   – по факсу 8 (495) 780-88-24;
   – по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если ты производишь оплату в ноябре, то журнал будешь получать с января.

Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером "из рук в руки" в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.

Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ТВОИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________________ 201 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ________ корпус ________
квартира/офис ____________
телефон (код) ____________
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)
Назначение платежа | Сумма
Оплата журнала «__________________»
с 201 г.
Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)
Назначение платежа | Сумма
Оплата журнала «__________________»
с 201 г.
Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир







АРТЕМ ШОРОХОВ

«Ну, для меня»

Наконец выдался свободный выходной, когда можно было спокойно, так, как и нужно, пройти Heavy Rain. «Как и нужно» – это очень важная оговорка. *Ну, для меня*. И для тех, кто делал игру, насколько я могу их понять. Потому что Heavy Rain – не мальчишеский галоп по дереву выборов, не кино, где все решили за тебя, и не букет обесценивающих спойлеров. *Ну, для меня*.

Уж как хотите, а Heavy Rain, как произведение (а это именно произведение), штука очень личная. Это главное ее достоинство. Текстура кучки яблок? Обнаженка? Управление? Выколотить все ачивки перебором вариантов? You are too nerdy, gamer. Впрочем, что это я? Это же *личное*. О личном и сказ. Увы, главный спойлер уже был получен прежде, чем я даже заполучил диск. Всем, кто оказался в аналогичной ситуации, спешу посочувствовать и заодно успокоить: это не страшно. Не главное. Даже вопрос «Кто убийца?» здесь не главное. Главное – какой окажется твоя (и только твоя) история. Твои поступки. Я понимаю Heavy Rain именно так. Тут спасибо Косте с его своевременной рецензией, она помогла правильно (*ну, для меня*) расценить и в дальнейшем адекватно воспринять то, чем является Heavy Rain. Так что я сумел в дальнейшем увернуться от спойлеров (кроме того, главного). Совсем. И это были американские горки эмоций, соло на нервах, экзамен для чувств. *Ну, для меня*. Установка простая, сугубо авторская: не переигрывать, не «чинить» свои действия, отвечать за последствия принятого выбора, воспринимать всерьез.

В личном сетевом дневнике я вкратце рассказал, что из этого получилось. Здесь же, в журнале, расскажу о нескольких важных, как мне кажется, вещах. Во-первых, сюжет Heavy Rain весьма строен и достаточно логичен. В нем есть приемы, сдёрги, игра на ощущениях (см. мою колонку «Несовместимы геймер и злодейство?», if you want to know more), есть очень чувствительные иголки под ногти вовлеченному ~~геймеру~~ соучастнику, есть специальные моменты для внимательных – крошки-зацепки, подсказывающие, что, почему и как. Не все идеально (а так бывает?), кое-где заметны склейки, нитки, в паре мест буксует геймплейная логика. Но даже просто заметно это стало только потому, что Heavy Rain претендует на серьезность, на статус зеркала ~~реального~~ киношного мира; в любой «просто игре» подобный эффект, гм, невозможен. И, да простит меня любимая Shenmue, но те ее вершины, на которые все-таки посягнул Дэвид Кейдж, взяты. Прочие остались в неприкосновенности, ведь это совсем другая ~~игра~~ история.

Некоторые стороны сюжета, те самые вопросики вида «А почему вот так? Ну объясни, игра!», раскрываются мимолетно, незаметно для тех, кому они и впрямь неважны. Некоторые – только в тех эпизодах, что можно и не увидеть. Но есть, конечно, и те, что не раскрылись вовсе (впрочем, я почти уверен, что и тут все в порядке). Лично для меня, в *моей* истории осталось только одно невыстрелившее ружье – вероятно, результат недовырезанной из окончательного сценария сцены. Ну и, понятно, один странный штрих в финале. Не исключаю, что оба момента уже прояснены – не гуглил, стараясь не испортить себе Heavy Rain. А за тех, кто все-таки испортил, мне капельку обидно. Но только самую капельку – они знали, на что шли, и, в конечном счете, все-таки получили от игры свою порцию удовольствия – вдоволь нафыркались по форумам, выпотрошили персонажей, сожгли яблоню, чтобы испечь яблоки. В этом, пожалуй, тоже есть свое удовольствие – разломать игрушку, чтобы посмотреть, что внутри, понять, как она устроена. Но это, мне кажется, – детство видеоигр. А с Heavy Rain, я в этом сейчас твердо уверен, видеоигры серьезно повзрослели. И вот это-то – само, как ни крути, существование данных строк – и есть важный вклад Кейджа и К°. Не QTE, не кинематографичность, не хорошая графика и даже не несколько концовок. «Игры как искусство»? Кажется, я начинаю в это верить. И я обещаю сам себе, что не забуду Heavy Rain в январе 2011, когда настанет час выбирать главную игру года. *Ну, для меня*. **СИ**





КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Уволить на три года

Новость об увольнении двух руководителей студии Infinity Ward – хороший повод вернуться к истории с цензурой в Modern Warfare 2 и поставить точку.

Modern Warfare 2 – игра увлекательная, технически совершенная, но при этом мерзкая и вредная. К любому творчеству людей, сочинивших No Russian, впредь следует относиться с опаской. Я серьезно. Еще в прошлом году Grand Theft Auto IV оставила у меня и большинства коллег по журналу легкое чувство гадливости. Было стыдно, что хорошая, в общем-то, игра посвящена столь мерзкой теме (можно сколь угодно долго говорить о пародийности и самоиронии GTA, содержание игры от этого не становится чище). Ничем не лучше российского «бандитского кино» девяностых. Лет пять назад порочность «асоциальных игр» нивелировалась их мультяшностью и примитивностью реализации. Сложно обижаться на State of Emergency, NARC и даже Manhunt. Но современные графические технологии позволяют воссоздать самые яркие сюжетные сцены максимально достоверно, а навыки набравшихся опыта геймдизайнеров – сделать игровой мир живым и желанным.

Как-то раз я разговаривал с коллегой о первых минутах, проведенных за Modern Warfare 2. На уровне No Russian он сначала вчерне перебрал возможные варианты: стрелял в мирных граждан и офицеров спецназа ФСБ, атаковал террористов, проходил миссию без единого выстрела. Ему было важно проверить все сценарии, заложенные в игру, чтобы не пропустить ничего. И, разумеется, в четвертый раз пройти уровень вчистую – наиболее выгодным методом.

Другой хрестоматийный пример – история с фокус-группой по одной из версий Brothers in Arms, шутера о Второй мировой. Группу тестеров выпустили на поле боя рядом с загоном, где паслись виртуальные козы. Задание: зачистить деревню от нацистов. Тем не менее, первым делом геймеры попробовали, как оружие работает на несчастных животных. Считанные секунды – и в живых не осталось ни одной козы. Только затем тестеры пошли стрелять по немцам. Результат: в Brothers in Arms запрещено стрелять по мирным жителям. Ведь в рамках игровой логики они ничем не отличаются от животных – интерактивные объекты, не оказывающие сопротивления. К счастью, геймдизайнер разницу уловил. По схожим причинам в Fallout 3 нельзя убивать детей, а в немецкой версии той самой Modern Warfare 2 в аэропорту геймер не может стрелять по русским.

Казалось бы: какое нам дело до коз и даже нарисованных людей, если в жизни ни один геймер никогда не посмеет повторить этот кошмар? Ведь ни один из случаев с массовыми расстрелами в США и других странах никак не связан с играми. Если среди террористов и находятся геймеры, то лишь по той причине, что к последним можно отнести до трети населения стран золотого миллиарда. Однако люди с девизами в духе «мы верим, этот мир реален» или «игры – настоящее искусство», стараясь придать собственному увлечению благообразный облик, одновременно расписываются в том, что события по ту сторону экрана им по-настоящему важны. И в этом случае нет смысла говорить о том, что ты не убивал мирных жителей взаправду, а делал это понарошку. Человек внутренне переживает события, заложенные в сценарии, и (в отличие от того же кино) лично нажимает на курок. Он не станет террористом, но сам факт получения им подобного опыта – и есть непоправимый вред. И для человека, и для общества в целом.

Нет, материального ущерба нет и в помине. Но если на могилу Неизвестного Солдата придет и плюнет случайно проходящий мимо школьник, герою тоже будет не жарко и не холодно. Уже умер, ему все равно. Подросток может и не вкладывать в собственный поступок ничего важного – просто захотелось похулиганить. Но общество, где можно оскорблять друг друга, страну, ее историю, покушаться на святое и при этом не получить ремня – обречено. И если читающие эту колонку не видят, чем No Russian может оскорбить чьи-либо чувства, – попробуйте примерить эту ситуацию на себя лично. Я был бы рад, окажись терроризм хорошо раскрученной медийной историей, вроде свиного гриппа. Но это не так.

Часто говорят, что на No Russia обиделись одни лишь русские, а сам эпизод – лишь художественный прием. Как пишет Кайрон Гиллен (rockpapershotgun.com), один из самых авторитетных западных экспертов по играм, проблема No Russian в том, что это плохой художественный прием, неудачно раскрывающий идею игры. Глупая провокация. Другое важное замечание: пройдя Modern Warfare 2 до конца, можно понять, зачем уровень No Russian был добавлен в игру. Но игры очень часто бросают на полпути, и в этом случае Modern Warfare 2 для геймера – экшн, где надо расстреливать русских в аэропорту.

Игры отнюдь не учат жестокости; их вред – приучение к безнаказанности, к вседозволенности, к нежеланию отвечать за собственные поступки. Что ж, настал момент, когда стоит провести черту, за которую нельзя заступать геймдизайнерам. И, если уж на то пошло, и вправду запретить наиболее сомнительные «шедевры», одновременно сняв все вопросы по поводу остальных. **СИ**



ТЕКСТ
Радик Валентинов

Справа: Иллюстрация Ёситаки Амано для Final Fantasy X.



FINAL FANTASY



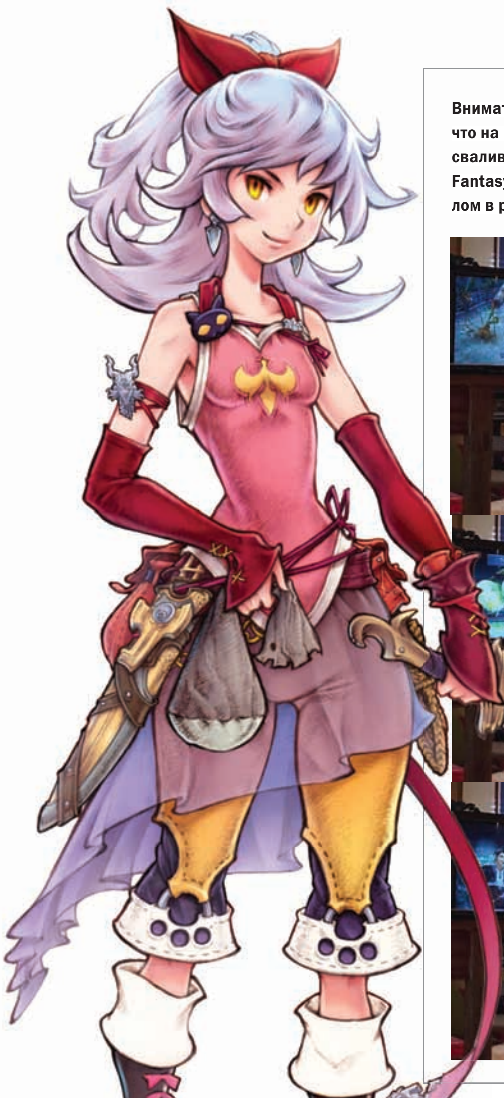
Final Fantasy за свою двадцатитрехлетнюю историю широко популяризовала консольные RPG, десятки раз перерождалась, спасла от банкротства один из столпов японской гейм-индустрии, разорила перспективную кинокомпанию, наделила новым смыслом понятие косплея и была демонизирована российской массовой прессой. «Страна Игр» оценивает влияние великого ролевого сериала на игровую индустрию и окружающую действительность.

Подоплека появления самой первой Final Fantasy подробно документирована. Во второй половине 1980-х японская игровая студия Square выпускала довольно средние проекты для консолей и домашних компьютеров; к 1987 году финансовое положение разработчика было настолько шатким, что продюсер Хиронобу Сакагути окрестил очередной проект «Последней фантазией» – в случае провала этой игры Square грозила ликвидация. Принцип «пан или пропал» сработал в пользу студии: Final Fantasy для 8-битной Famicom заняла нишу грозного конкурента тогдашней «главной японской RPG» Dragon Quest, сотрясла устои жанра и положила начало одному из самых популярных ролевых циклов всех времен – суммарные продажи всех FF-игр, по данным на 2009 год, составили 92 миллиона экземпляров, среди RPG-циклов этот результат опередил только Pokemon с его 193 миллионами копий.

Ни один из предшествовавших «Фантазии» проектов Square не мог похвастаться особой известностью – хентайный квест Alpha, платформер по кинолицензии Aliens 2 и созданный совместно с художниками анимационной студии Sunrise меха-эпос Cruise Chaser Blassty были рассчитаны на владельцев персональных компьютеров (все три игры вышли в 1986 году для NEC PC-98, MSX и Fujitsu Micro-7), то есть сравнительно небольшую прослойку японских геймеров. Существенный перевес продаж Famicom-версии RPG King's Knight (1986) по сравнению с релизами для компьютеров NEC PC-8801 и Sharp X1 показал, что массовая аудитория предпочитает более продвинутой

игровой технике простую и понятную консоль Nintendo. Когда на кону оказалось будущее компании, Хиронобу Сакагути выбрал эту мейнстримовую платформу, на годы вперед заложив вектор развития Final Fantasy – сериал шел рука об руку с лидером рынка. Ключевые черты игры, которые молодой продюсер перечислил на собрании совладельцев Square в конце 1986-го, – «проект должен увлекать, не слишком раздражать сложностью и занимать игрока на много часов» – вполне применимы и к самым современным частям цикла. «Качественный экшн я не потяну. У меня лучше получается рассказывать истории», – так Сакагути объяснил выбор жанра сериала. Первая Final Fantasy, по сегодняшним меркам, крайне примитивна, однако в 1987 она явилась если не новым словом, то, по крайней мере, значительным свершением в консольных RPG: фэнтезийный сюжет ничуть не уступал истории Dragon Quest; для исследования пешком, с помощью каноэ, парусника и воздухолета был доступен обширный мир, а пошаговая боевая система позволяла видеть не только противников, но и четверку сражающихся героев. Композитор Нобуо Уэмацу сочинил саундтрек, ухитрившись извлечь из саунд-процессора Famicom редкой силы чарующие звуки; лоска игре добавил дизайн персонажей и оформление упаковки, выполненное художником Ёситакой Амано – на тот момент уже сделавшим себе имя на книжных иллюстрациях и успевшим посотрудничать с рядом аниме-студий. 400-тысячный тираж разлетелся по Японии за несколько месяцев, Square расплатилась с кредиторами, воодушевленный Сакагути, избежав увольнения (и возвращения в университет), засел за сиквел.

Вторая Final Fantasy (1988, Famicom) представила геймерам совершенно новую историю. Почти все «номерные» игры сериала с тех пор подвергаются подобной перезагрузке: вместо

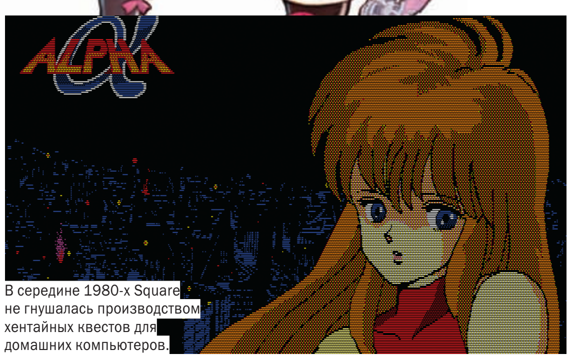


Внимательно смотревшие фильм «Ангелы Чарли» (2000) помнят, что на исходе первого часа героиня Дрю Бэрримор буквально сваливается на голову двоим ребятишкам, играющим в Final Fantasy VIII. Дети старательно изображают, что управляют Скволлом в режиме мультиплеера – которого в игре попросту нет.





Хиронобу Сакагути, рисковый усач, продюсер FF с первой по десятую. Честь и совесть старой Square.



В середине 1980-х Square не гнушалась производством хентайных квестов для домашних компьютеров.



Вид карты мира в первой FF.

Японскую премьеру 3D-фильма «Дети пришествия» сопровождал запуск мобильного телефона FOMA P900iV производства Panasonic. Клауд Страйф пользовался им в фильме, изображение героя украшало печатную рекламу аппарата.







Конечно же, самые аутентичные косплееры Рикку (да и не только Рикку) – японцы.



прямого продолжения – минимум связей с предыдущей частью, новый мир, новые действующие лица, новый взгляд на спасение вселенной от сил зла. Правда, как раз в FF II впервые появились элементы, кочущие из одной FF в другую: там игроки познакомились с ездовой птицей чокобо и пилотом Сидом.

В FF III (1990, Famicom) место традиционных артефактов – шаров стихий – заняли кристаллы, фиксированные классы персонажей получили развитие в виде сменных «работ», к транспортным средствам добавилась подводная лодка, проявили себя симпатичные муглы, а в ходе одного из квестов команда уменьшалась до размера грызунов. В 1991 году дебютировала FF IV (Super Famicom), а в ней – 16-битная графика нового поколения, путешествия по подземному миру и поверхности Луны, изумительная музыка Нобуо Уэмацу на новом звуковом процессоре и придуманная геймдизайнером Хироюки Ито система Active Time Battle (ATB), суть которой заключалась в том, что враги в бою перестали ждать хода игрока – что сразу же усилило динамику поединков. В FF V (1992, Super Famicom) вернулась в расширенном виде система «работ», мир делился надвое, а концовка зависела от состава команды в бою с финальным боссом. Вдобавок, это был значительный шаг вперед в повествовательном плане. Многих игроков шокировала гибель важного персонажа Галуфа; выяснилось вдруг, что спрайты размером 16 на 24 пикселя с парой дюжин кадров анимации способны вызывать не менее сильные чувства, чем герои мультфильмов или кино.

Хотя в Японии к началу 1990-х все Final Fantasy становились национальными суперхитами (одна только FF V продалась на Super Famicom тиражом в 2.5 млн экземпляров),



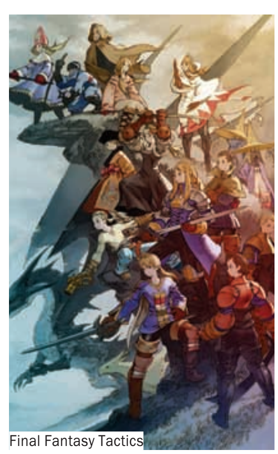
При переиздании Final Fantasy IV для DS героев изобразили в новом живописном стиле.



Кадр из технологического 3D-демо с участием персонажей шестой «Фантазии».

В марте 2007 года южнокорейская компания Phantom Productions сняла клип на композицию Sonata of Temptation певицы Айви, практически кадр в кадр повторив сцену из анимационного фильма «Последняя фантазия: дети пришествия». Square Enix вчинила корейцам иск о нарушении авторских прав, потребовала возмещения ущерба в 300 млн вон (около 7 млн рублей), добилась в суде Сеула выплаты компенсации и запрета на трансляцию видео. Сегодня клип можно без особых сложностей посмотреть на сетевых видеосервисах вроде YouTube.





Final Fantasy Tactics



«Последняя фантазия: дети пришествия» – анимационный сиквел FFVII.

Первой вылазкой Final Fantasy за рамки интерактивных развлечений стало аниме Legend of the Crystals (1994). Четырехсерийный цикл студии Madhouse рассказывал о том, что произошло во вселенной FFV спустя две сотни лет после событий игры.

















попытки привить азиатские консольные RPG на западной почве оборачивались в те годы куда более скромными результатами. Некоторые части FF не портировались вовсе, а те, что достигали американских берегов, как правило, бестселлерами не становились. Переломным был релиз Final Fantasy VI, в апреле 1994-го вышедшей в Японии на Super Famicom, а осенью того же года изданной для SNES под названием Final Fantasy III. Интерес штатовской аудитории к JRPG удалось подхлестнуть с помощью рекламной кампании (на тот момент самой крупной для американского офиса Square) и восторженных отзывов критиков. Но основную роль в продвижении проекта – и вместе с ним целого жанра – сыграло сарафанное радио. Шестая часть FF, с ее четырнадцатью управляемыми персонажами, возможностью участвовать в оперной постановке, концом света посреди повествования и двадцатиминутной концовкой, была настолько хороша, что затянула в мир консольных ролевых игр сотни тысяч американцев, ранее предпочитавших лишь платформеры, спортивные симуляторы и файтинги.

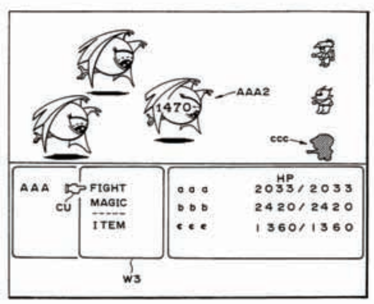
Показав на фестивале SIGGRAPH 1995 трехмерное техническое демо с участием героев FF VI, Square сначала сообщила, что новая часть сериала выйдет для следующей консоли Nintendo (существовавшей на тот момент в виде прототипа под названием Project Reality), но вскоре планы круто изменились. Амбициозный проект Final Fantasy VII предполагал огромный объем данных, который невозможно было бы разместить на картриджах Project Reality, будущей Nintendo 64. Хиронобу Сакагути объявил, что сериал становится эксклюзивом для снабженной CD-приводом Sony PlayStation.

Разрыв Square и Nintendo обозначил конец золотого века двухмерных JRPG. Перейдя в полигональное 3D, сериал задал новую планку во всем, начиная с бюджета – создание вышедшей на трех компакт-дисках FF VII (1997) обошлось в $45 млн – до численности команды разработчиков (более 120 человек, в то время как самую первую FF сделали семеро) и масштабов рекламной кампании ($100 млн, потраченных Square совместно с Sony Computer Entertainment). Как и за десять лет до этого, Хиронобу Сакагути рискнул и не прогадал: FF VII, чей провал мог подорвать финансовое благополучие Square, до сих пор остается самой популярной и титулованной игрой цикла. Подобно предшественнице, она открыла мир JRPG геймерам Нового и Старого Света. К обладателям консолей вскоре присоединились владельцы PC; счет новообращенных фэнов шел уже не на сотни тысяч – на миллионы. Миллионы людей с джойпадом в руках плакали над сценой, в которой гибнет героиня Айрис, – это, очевидно, самая известная смерть за всю историю видеоигр – а если верить Стивену Спилбергу, как раз такие эмоциональные эпизоды и ставят игры вровень с другими видами искусства.

FF VIII (1999) закрепила достижение; стержнем новой истории служила тема любви, главная романтическая сцена была оформлена песней в исполнении гонконгской певицы Фэй Вонг. Пропорции персонажей стали реалистичными, появилась карточная мини-игра Triple Triad, CG-заставки по сравнению с виденным в прошлой части выглядели сногсшибательно. Эпизод с десантированием на пляж в герцогстве Доллет запоминался не хуже, чем высадка на Омаха-Бич из «Спасения рядового Райана».

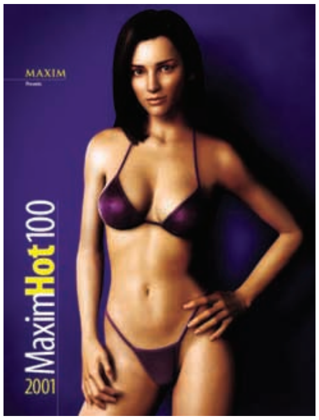
FF IX (2000), изначально задуманная как часть линейки побочных, не «номерных» проектов, в итоге вернулась от футуризма и стимпанка к фэнтезийной составляющей «Фантазии», став оммажем ранним играм сериала, трогательным примером саморефлексии авторов, отрадой старшего поколения фэнов. Хиронобу Сакагути неоднократно признавался, что девятая часть – его любимая.

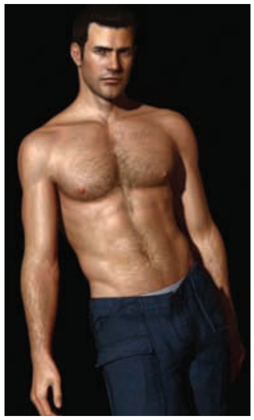
В 2001 году Final Fantasy неожиданно попала на страницы российских бульварных газет. Произошло это в связи с трагическими событиями в городе Кстово близ Нижнего Новгорода, где за четыре месяца покончили с собой шестеро подростков. Со ссылкой на материалы следствия онлайн-издание «Правда.Ру» сообщило в заметке от 6 августа, что причиной гибели ребят могло стать «фатальное увлечение <...> компьютерной игрой «Последняя фантазия», сюжет которой связан с магией». Автор материала писал, что сотрудники правоохранительных органов якобы рассматривают «самые невероятные» версии – «от деструктивного влияния игры на психику вобще, до записи на компакт-диск с игрой некоего кодового сигнала, подтолкнувшего к самоубийству». Газета «Аргументы и факты» в заметке «Новое поколение выбирает смерть» пошла еще дальше, рассказав читателям, что в бумагах одного из погибших якобы нашли «самодельный календарь, в котором шариковой ручкой прорисована дата его гибели. Над ней — надпись: «Final Fantasy» («Последняя фантазия»)». По мнению журналиста «АиФ», это «название компьютерной игры, именующейся еще «Diablo» («Дьявол»)». Упоминания японской RPG вскоре замелькали на страницах других желтых изданий. Газеты, разумеется, умолчали о том, что в ответ на обращение сотрудника портала

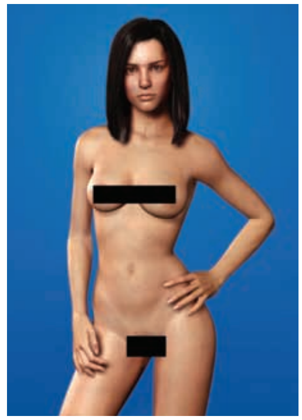


Справа: Схема к описанию системы Active Time Battle, приложенная к заявке Square в Патентное бюро США.

Частью американской рекламной кампании Spirits Within стали «фотосессии» главных персонажей Аки Росс и Жугдэрдэмидийна Гуррагчи, опубликованные в различных мужских и женских изданиях.







DTF.ru представители прокуратуры Кстова не подтвердили информацию о какой-либо связи самоубийств с компьютерными играми.

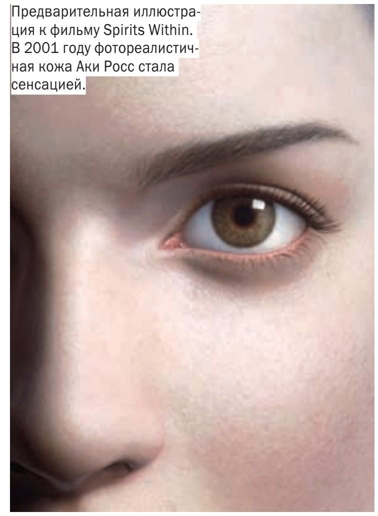
С появлением следующего поколения консолей основная ветвь Final Fantasy осталась на платформе Sony: летом 2001 года на PlayStation 2 вышла FFX – с подтянутой графикой, анимацией лиц, голосовым озвучением и реалтаймовыми 3D-фонами. Бюджет в $32 млн, почти 7 миллионов проданных копий и титул «величайшей игры всех времен», присужденный десятой «Фантазии» журналом Famitsu по результатам читательского голосования – в начале нулевых Final Fantasy перестала быть просто эталоном JRPG, окончательно забронзовев в качестве символа величия японской игровой индустрии. FFX, как локомотив, тянула за собой побочные игры цикла, другие проекты Square, расширяла «зону влияния» японских ролевых игр, продвигая во всем мире характерную эстетику, визуальные и нарративные коды. На волне помешательства вокруг FFX порностудия Bazooka даже выпустила фильм Final Fuck X, в котором «идолы AV-отрасли» (так в Японии называют порноактрис) ненадолго примерили наряды косплееров.

Косплей-сообщество, к слову, высоко ценит сериал в качестве источника для вдохновения. Оба ведущих художника FF, Ёситака Амано и Тецуя Номура, раз за разом придумывали для персонажей всё более изощренное облачение; воссоздать эти костюмы в реальности непросто, и качественная проработка облика героев Final Fantasy стала для многих косплееров делом чести. Количество удачного косплея по «Фантазии» на ежегодной выставке Tokyo Game Show давно уже не поддается подсчету, а первое российское косплей-шоу, состоявшееся весной 2002 года в рамках Воронежского фестиваля аниме, запомнилось публике, кроме прочего, выступлениями Скволла (FF VIII) и Юны (FFX) в исполнении москвичей.



Вверху: В FFVIII серия отошла от «мультяшных» силуэтов героев в пользу более реалистичных пропорций.

Прозорливость Хиронобу Сакагути изменила ему лишь однажды, но за свою ошибку «отцу Final Fantasy» пришлось в конечном счете заплатить карьерой в Square. В 1999 году, параллельно с разработкой десятой части игры, стартовал проект полнометражного CG-фильма Final Fantasy: Spirits Within. Персональное детище Сакагути, картина должна была совершить революцию в компьютерной анимации, стать первой анимационной кинолентой с фотореалистичными героями, оживленными при помощи технологии motion capture. Вышедший в 2001 году фильм, к сожалению, не оправдал ожиданий. Хотя критики и зрители отмечали небывалую достоверность компьютерной графики, с живыми людьми героев спутать всё-таки не удавалось, актерской «химией» на экране не пахло, шаблонный сюжет раскручивался достаточно унылым образом. Картина вообще мало напоминала игры, не передавала их духа, той радости первооткрывательства и чувства локтя, что присущи каждой части Final Fantasy. Не помогло ни участие голливудских звезд Алека Болдуина и Джеймса Вудса, ни устроенная Columbia Pictures промокампания – лента стоимостью $137 млн собрала в американском прокате всего $44 миллиона. Позднее



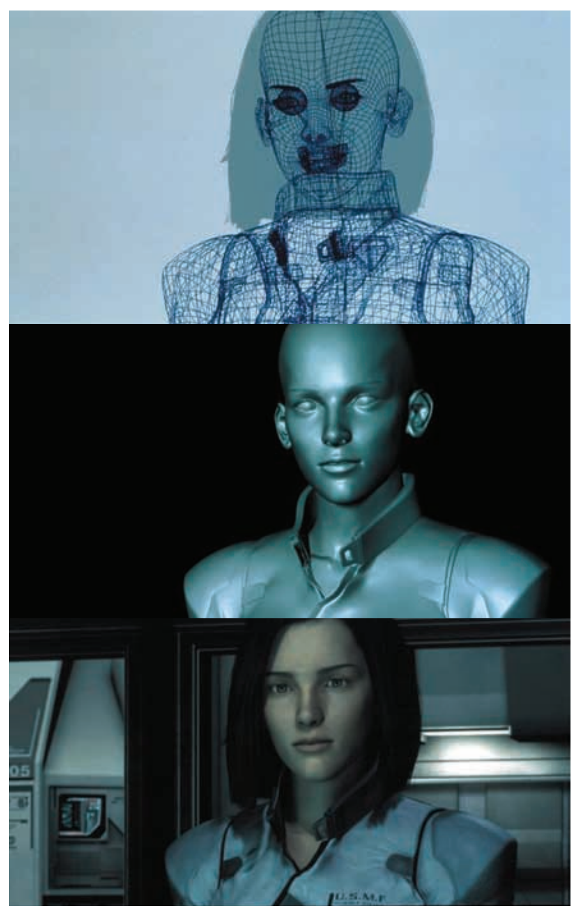
Предварительная иллюстрация к фильму Spirits Within. В 2001 году фотореалистичная кожа Аки Росс стала сенсацией.

Фильм практически не связан с играми. Даже чокобо в нем фигурирует только как едва заметный символ на одежде.









Внизу: Фильм создавался на 4-х серверах SGI Origin 2000, 4-х системах Onyx2 и 167 рабочих станциях Octane, для обсчета графики была задействована рендерферма из 960 компьютеров с Pentium III 933 МГц.





Релиз «Детей пришествия» в Японии комплектовался диском с Final Fantasy: Last Order, 25-минутным анимационным приквелом седьмой части игры.



Действующие лица аниме-сериала «Последняя фантазия: Unlimited»



Ёситака Амано определял визуальную стилистику Final Fantasy вплоть до шестой части. Начиная с FF7 он уступил пост ведущего иллюстратора Тецуе Номуре, однако продолжает участвовать в разработке на позиции «специально приглашенной звезды»: время от времени рисует полотна с персонажами Номуры и непременно создает логотип очередной игры.

катастрофическую ситуацию несколько улучшил мировой прокат и продажи на DVD, но на молодой киностудии Square Pictures пришлось поставить крест. Единственное, что ее сотрудники успели доделать перед увольнением, – это главка «Последний полет «Осириса» для альманаха «Аниматрица» братьев Вачовски. Сакагути взял вину за провал на себя и покинул Square. Спустя несколько лет при поддержке Microsoft он основал студию Mistwalker. Ее проекты Blue Dragon (2006) и Lost Odyssey (2007) для Xbox 360 отсвечивают былой славой их продюсера, но не более того.

Если в отношении классических JRPG Square традиционно слыла законодательницей мод, то в случае с платной онлайновой FF XI (2002) компания отчасти выступила в амплуа догоняющей: на Западе многопользовательские сетевые RPG развивались с середины 1990-х. FFXI, однако, стала одной из первых полноценных MMORPG, охватившей основные платформы (PC, PS2, Xbox 360); ее разработка окупилась уже через год, а к апрелю 2009-го в игре насчитывалось более двух миллионов действующих персонажей. Одиннадцатая FF стала примером для разработчиков из Южной Кореи и Китая, во второй половине десятилетия выкативших на мировой рынок похожие проекты.

Бокс-офисный антирекорд фильма Spirits Within заставил руководство Square пойти на переговоры со своим давним конкурентом Enix, и в 2003 году две компании объединились в конгломерат Square Enix, автоматически ставший ведущим японским производителем ролевых игр. В том же году появилось прямое продолжение десятой части сериала – Final Fantasy X-2, продемонстрировавшее уже знакомых публике героинь под менее серьезным углом. После трехлетнего перерыва, в 2006-м, подоспела FFXII – последняя «номерная» игра сериала для PlayStation 2. События двенадцатой части происходили в мире Ивалис, который до этого фигурировал в Final Fantasy Tactics (1997) и Vagrant Story (2000) для PS one, а в 2007 году послужил местом действия двух игр для Nintendo DS – FFXII: Revenant Wings и FF Tactics A2: Grimoire of the Rift.

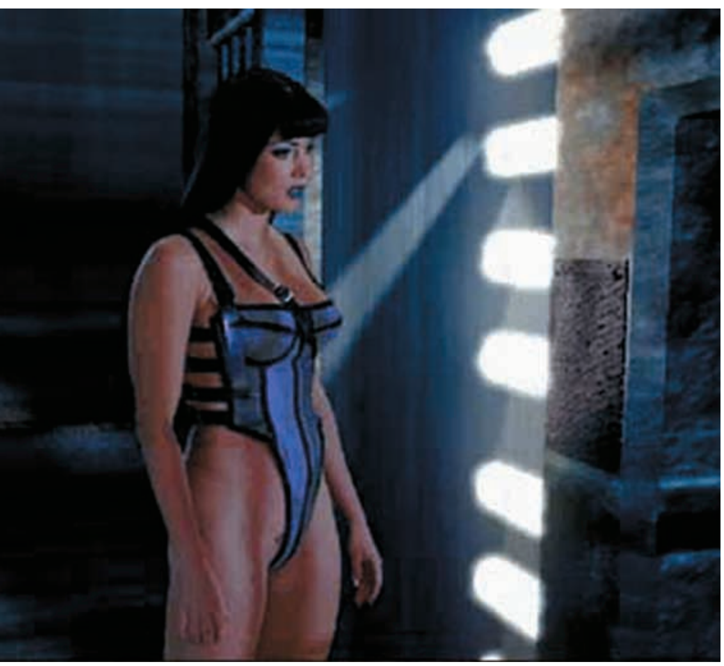
Создав на базе седьмой части сериала целое соцветие проектов для разных платформ и два анимационных фильма, Square Enix планирует похожим образом поступить и с миром нынешней Final Fantasy XIII. Игра изначально разрабатывалась как часть цикла Fabula Nova Crystallis, куда со временем должны будут войти FF Agito XIII (PSP) и FF Versus XIII (PS3). Интересно, как их авторы справятся с задачами, возникшими сегодня перед японскими разработчиками. Final Fantasy теперь напрямую соревнуется не только с другими JRPG (на этом поле продукция Square лидировала всегда), но и с лучшими ролевыми играми западных разработчиков. Ведь сейчас любой владелец PS3 или Xbox 360 легко может сравнить традиционно линейный, гламурный «японский путь» с теми возможностями, которые предоставляют в распоряжение игрока Fallout 3, Dragon's Age или Mass Effect. Именно поэтому следить за развитием феномена Final Fantasy в ближайшие годы будет как никогда увлекательно. **СИ**



ТРЭШ ТВОЮ МАТЬ!

Трэш и китч в компьютерных и видеоиграх

Чтобы снять лишние вопросы, сразу проясним пару моментов. Как многие из вас знают, автор этих строк кое-что понимает в трэше. В конце концов, я имею самое что ни на есть прямое отношение к «Сталину против марсиан» и «Евгению Онегину». Разумеется, некоторые взгляды на тематику у меня могут быть своеобразными – но на объективность никто и не претендует. Я просто по мере сил постараюсь провести небольшой экскурс в историю, а также определить самые яркие трэш-экземпляры – смотрите соответствующие врезки, разбросанные по всей статье.









ТЕКСТ
Александр Щербаков

ЧТО ТАКОЕ ТРЭШ?

Всегда, когда речь заходит о трэше, появляется куча интерпретаций. Многие вообще любят использовать термин совсем не по делу. Трэш-игра или трэш-фильм не обязательно плохи. То есть, в каком-то смысле они, конечно, почти всегда ужасны. Но не всегда это синоним плохого качества. Плохого вкуса – или нарочито плохого вкуса, плавно переходящего в хороший, – это да, это пожалуйста. А вот с уровнем качества бывают исключения. Из ярких (чтобы обозначить ориентиры) – например, серия Red Alert. Пародийная, необузданная в своем инфернальном скоморошестве, но при этом как игра очень даже хорошая. Случай нечастый, но показательный. В то же время, очевидно, что, в свою очередь, плохая игра – это необязательно трэш. Иллюстрацией могут послужить стародавняя E.T. the Extra-Terrestrial для Atari 2600 и Underworld для PlayStation 2 – две космически плохие игры, которые, тем не менее, не имеют прямого отношения к трэшу.

Вообще проблема шире, чем «хорошо» или «плохо». Сам термин имеет немного разные значения на Западе и у нас, несмотря на то, что, очевидно, слово пришло из английского языка. В ареале распространения русского языка, например, крайне редко используется словосочетание «эксплуатационное кино» – а этот термин очень важен для понимания предмета. В англоязычной терминологии exploitation movies далеко

ЛУЧШИЕ ИЗ ХУДШИХ



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
3DO, Sega CD, Sega 32X, Mac, Saturn
Жанр:
shooter.FMV
Издатель:
Digital Pictures
Разработчик:
Digital Pictures
Год выпуска:
1994

Corpse Killer

Уровень идиотизма в Corpse Killer, может, и не дотягивает до Space Pirates, но зато здесь есть совершенно нелепые ходячие мертвецы в резиновых масках – а это хорошая заявка. По сюжету, вы – пилот, разбившийся у берегов таинственного необитаемого острова, по которому бродят зомби. На месте вас встретит крайне неприятный растаман, который посвятит вас в курс дела, во все вудуистские штучки, творящиеся вокруг, – ну и будет надоедать впоследствии. Выглядит это смехотворно, качество видео ужасно, позитивным рецензиям из 1994 года не верьте – все врут, это интересно только как образец трэша, о каком-то качестве тут говорить не особо приходится.





ТРЭШ-ИГРА ИЛИ ТРЭШ-ФИЛЬМ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ПЛОХИ. ТО ЕСТЬ, В КАКОМ-ТО СМЫСЛЕ ОНИ ПОЧТИ ВСЕГДА УЖАСНЫ. НО НЕ ВСЕГДА ЭТО СИНОНИМ ПЛОХОГО КАЧЕСТВА.

всегда является синонимичным слову «трэш». У нас же значительную часть эксплуатационного кино готовы записать в трэш – и даже чуть ли не безобидные пародийные фильмы записать туда до кучи, и все-все фильмы, где хоть на секунду появляются зомби. Обычно же в случае с кино, трэш как явление был связан с низкобюджетностью, независимым кинопроизводством, оголтелым стремлением к наживе, наплевательским отношением к «культурным ценностям», дурновкусием и обилием жанровых штампов. В случае с играми бывает по-разному, но принцип примерно тот же.

GOLDEN YEARS

Есть очень серьезная проблема в анализе игровой индустрии на предмет наличия образцов трэша. Дело в том, что еще со стародавних времен, чуть ли не с 70-х годов, в игры проникли совершенно наркоманские концепции, безумные и зашкаливающие в своем идиотизме. Они проникли настолько глубоко, что воспринимаются абсолютно нормально. Мы не видим, что Super Mario Bros. – это игра про жирного усатого водопроводчика, сражающегося с черепахами, вышибающего монетки из кирпичей и орущего всякую дичь на плохом английском. Все это кажется нормальным,

Внизу: Первая часть Postal наделала много шума в Америке. Но как трэш-игра, вторая часть намного интереснее.



Для справки:
Troma Entertainment



Компания Troma – самый известный трэшмейкер в мире и, наверное, самый доходчивый пример того, что такое трэш. Здесь, правда, стоит оговориться, что отцы-основатели сами этот термин не употребляют, а утверждают, что занимаются искусством – и это, в некотором роде, тоже соответствует действительности. Troma появилось как детище продюсеров и режиссеров Ллоида Кауфмана и Майкла Герца. Главным коммерческим и концептуальным прорывом стала лента «Токсичный мститель» (Toxic Avenger), о которой слышали, наверное, более-менее все. Troma не только производит фильмы Кауфмана-Герца, но также издает и распространяет кино других авторов. В частности, именно Troma выпустила в свое время дебют создателей «Южного парка» Трея Паркера и Мэтта Стоуна – культовый «Каннибал! Мюзикл» (Cannibal! The Musical). Помимо серии фильмов «Токсичный мститель», можно отметить ставшие классическими «Тромео и Джульетта» (Tromeo and Juliet) и «Нацисты-серфингисты должны умереть» (Surf Nazis Must Die). Многие известные актеры и режиссеры начинали свою карьеру в фильмах Troma, а камео известных людей в продукции компании до сих пор не является редкостью.
Оговоримся, что мультсериал «Токсичные крестоносцы» (Toxic Crusaders) и одноименные игры) хоть и основаны на «Токсичном мстителе», но отношение к трэшу имеют очень косвенное.



хотя если это дословно перенести на экран кинотеатров (а не интерпретируя, как в фильме по мотивам), то это будет невозможный ужас и вводящий в ступор кретинизм. Чуть ли не 90% игр, вышедших в 80-е годы, – пример концепций, от которых при вдумчивом анализе могут волосы на голове зашевелиться. Тем не менее – как и в случае с детскими телешоу и советскими мультфильмами – никто это не воспринимает это как безумную дичь. Потому что – как говорилось в одном хорошем анекдоте – «так повелось». И потому что картинка пиксельная – ее проще воспринять такой, какая она есть.

Ну, вы поняли.



ФИЛЬМ! ФИЛЬМ! ФИЛЬМ!

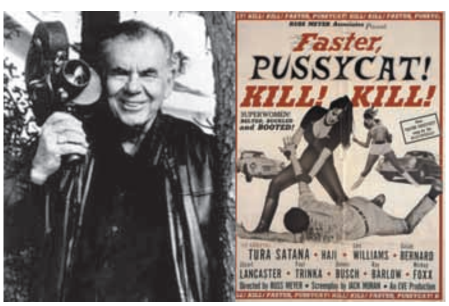
В кино критерии трэша зачастую менее размыты и более очевидны. Помимо того, что существуют студии, вроде Troma, которые специализируются на идеологической трэшне – чего почти не встречается в игровой индустрии, хотя свои аналоги exploitation movies и здесь тоже присутствуют в полный рост.

В частности, с этим очень узким моментом связан тот факт, что наиболее трэшовые игры – причем общепринято трэшовые, бесспорно трэшовые – появились в начале и середине 90-х. Просто их тогда проще было вычислять – они обычно так или иначе использовали видео. Не было абстрактных мультяшных героев и сундучков-монеток. Взрослые люди кривлялись с экранов в Space Pirates, бегали в резиновых масках в Corpse Killer и паясничали в Red Alert. Это был кромешный ад, который сначала тоже не особенно замечали – просто было в новинку. Но длилось это недолго. Сейчас почти все «игры с использованием видео» – за редкими исключениями, вроде, Gabriel Knight: The Beast Within, – воспринимаются как абсолютный чад кутежа, на это невозможно смотреть серьезно. Даже раскрученные проекты, поражавшие тогда воображение, – вроде Phantasmagoria (7 дисков! неординарный сюжет! ужасы! кровь!), сейчас кажутся каким-то странным недоразумением.

Эпоха FMV закончилась достаточно быстро. Если поначалу это воспринималась как экзотика, «живые люди в компьютерной игре» и «до чего дошли технологии», то до-

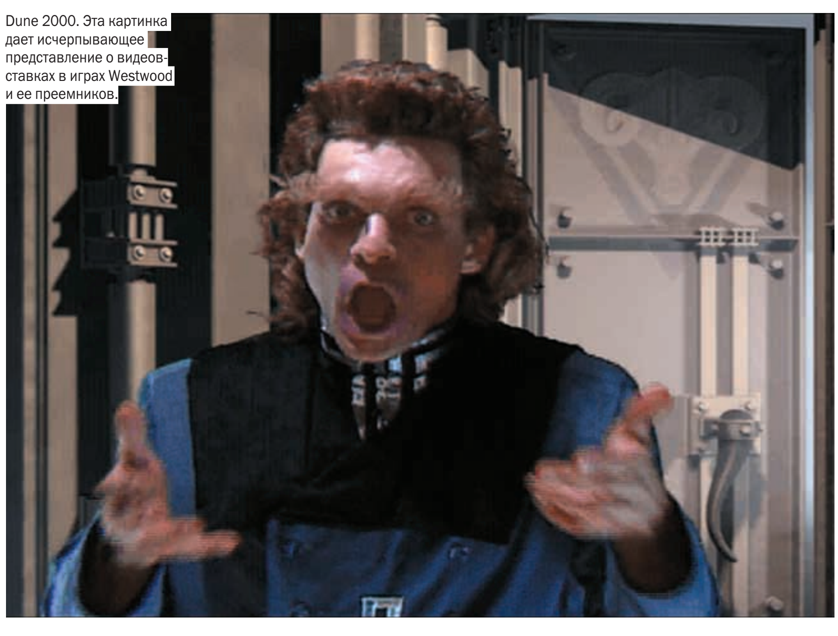
ЧУТЬ ЛИ НЕ 90% ИГР, ВЫШЕДШИХ В 80-Е ГОДЫ — ПРИМЕР КОНЦЕПЦИЙ, ОТ КОТОРЫХ ПРИ ВДУМЧИВОМ АНАЛИЗЕ МОГУТ ВОЛОСЫ НА ГОЛОВЕ ЗАШЕВЕЛИТЬСЯ

Для справки: Расс Мейер



Режиссер и продюсер Расс Мейер (1922-2004) – одна из ключевых личностей для эксплуатационного кино и, в частности, для трэша, как понимаем его мы, суровые ребята в шапках-ушанках с балалайками наперевес. Расс Мейер специализировался на низкобюджетном кино, обычно ориентированном на драйв-ин кинотеатры (кинотеатры, где смотрели фильмы не выходя из автомобиля). Первую свою полнометражку он снял в 1959 году. Значительная часть фильмов Мейера так или иначе проходит по ведомству sexploitation, то есть бесхитростный юмор на тему секса и побольше сисек в кадре. Не стоит смешивать это с порнографией – которую Мейер тоже, кстати, снимал. К нескольким фильмам Мейера сценарий написал Роджер Эберт – который последние лет тридцать является главным кинокритиком Америки и, пожалуй, всего мира. Главными работами Мейера обычно считаются «За пределами долины кукол» (Beyond the Valley of the Dolls), «Супер-мегеры» (Supervixens) и один из главных трэш-фильмов всех времен – «Мочи, мочи их, киска!» (Faster, Pussycat! Kill! Kill!), 1965 года выпуска, между прочим.





Dune 2000. Эта картинка дает исчерпывающее представление о видеовставках в играх Westwood и ее преемников.



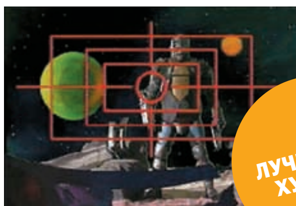
Space Pirates

Полузабытый, но, возможно, самый одиозный FMV-шутер из всех созданных. Жанр обычно ассоциируется с Mad Dog McCree и Crime Patrol – и, в общем, по понятным причинам. Но мне кажется, именно Space Pirates лучше всего характеризуют всю недолгую, но очень плодотворную эпоху видеоидиотизмов . Низкобюджетное барахло, полное отсутствие актерской игры, безумные грошовые костюмы, идиотский «сценарий», жалкие спецэффекты – все то же, что и везде, только доведенное до ручки и помещенное в клинический сеттинг про «космических пиратов». American Laser Games в квадрате.

Я склоняюсь к тому, что Space Pirates все-таки был идеологическим трэшем, а не просто низкобюджетным приветом из дурдома – иначе можно утратить всю веру в человечество. В любом случае, это один из самых ценных артефактов того периода и один из самых впечатляющих примеров игрового трэша. Здесь будет очень уместно употребить потасканную, но в данном случае очень верную формулу – это настолько плохо, что даже хорошо.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC, 3DO
Жанр: shooter.FMV
Издатель: American Laser Games
Разработчик: American Laser Games
Год выпуска: 1994





ЛУЧШИЕ ИЗ ХУДШИХ

Harvester



Очень мало народу помнит сейчас Harvester. Но те, кто помнят, не забудут его никогда. В стремлении сделать квест-хоррор, разработчики несколько увлеклись и получилась какая-то совершеннейшая кровавая буффонада. Наверное, так бы выглядел Silent Hill, если бы он вышел в 1996 году, был FMV-игрой и у его создателей отсутствовало бы чувство вкуса и меры.

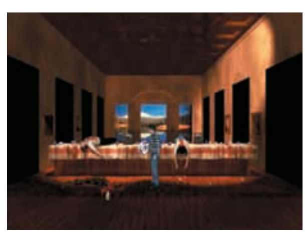
Как это бывало со многими FMV-играми, рецензии были поначалу вполне положительными. Сейчас, разумеется, это все выглядит как полнейшая дичь. Как, кстати, и хваленая Phantasmagoria, о которой так любили отзываться практически в восторженных тонах после релиза. Harvester вот любили сравнивать с фильмами Дэвида Линча – мрачно и таинственно, сюрреалистично, бла-бла-бла. Мрачный городок Харвест (который, как потом выяснится, не совсем город) с населением в 51 человек, кровища, инфернальный храм под луной (один в один скопированный с мечетей турецкого образца). В реальности, конечно, это больше напоминает киношалости студентов режиссерского факультета, которые собрали друзей и решили замутить потешный трэш-хоррор с элементами Линча и трехмерными моделированием, сделанным школьниками из Сыктывкара. Мрак, конечно, полный, но получившийся «экспериментальный трэш» иногда просто завораживает. Там есть почти все, и убийства, и секс, и людоедство – достаточно, чтобы в некоторых странах мира игру попросту запретили.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC
Жанр: adventure.FMV
Издатель: Virgin Interactive Entertainment
Разработчик: DigiFx Interactive
Год выпуска: 1996

ЛУЧШИЕ ИЗ ХУДШИХ





Для справки:
Эд Вуд



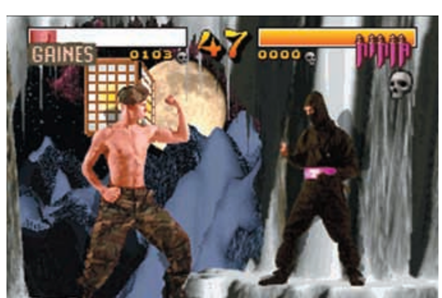
Наверное, ни одна статья о трэше не обходится без упоминания Эда Вуда (1924-1978). О нем знают практически все. Как минимум смотрели замечательный околобиографический фильм Тима Бертона с Джонни Деппом в главной роли и слышали о «Плане 9 из открытого космоса» (Plan 9 from Outer Space) – фильме, который обычно признают худшей кинолентой всех времен, несмотря на то, что это является очевидной неправдой. Практически весь «творческий путь» Вуда является хорошей иллюстрацией того, что такое трэш. Начиная от трансвеститского кино, продолжая низкобюджетными хоррорами и sci-fi и заканчивая сэксплуатационными фильмами. «Практически» потому что в конце концов Вуд добрался и до порнографии, а это все же несколько другое направление.

статочно скоро народ наелся и перестал просить добавки. Кроме того, DVD тогда хождения не имели, а игры по 3, 6, 8 и более дисков всех несколько устрашали. Дошло до того, что использование живого видео в играх теперь является чуть ли не плохим тоном. Фактически единственные, кто сейчас все еще использует видеовставки – это продолжатели дела Westwood – то есть, разработчики сиквелов Red Alert и Command & Conquer.

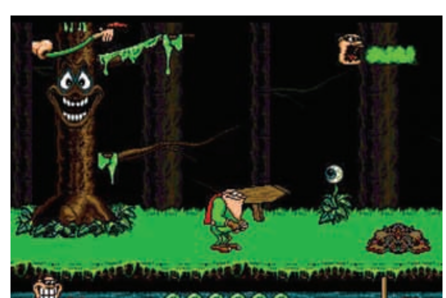
Игры студии Westwood и ее последователей – крайне интересный образец сочетания практически несочетаемого: по-настоящему хорошей игры и местами запредельного китча. И, как вы понимаете, это касается не только Red Alert – главного примера оголтело трэшовых, но при этом отличных игр. Нет, даже сейчас использование откровенно дебильного видео остается элементом стиля во всей серии Command & Conquer, а не только в его краснознаменном ответвлении. Причем балаган распространился и на ни в чем не повинную серию Dune. Здесь особенно отличились видеовставки к Dune 2000, где разворачивается олигофренический косплей



Ninja Hamster. Без комментариев.



Way of the Warrior. Нет, ну не прелесть ли?



Boogerman. Кидаемся козявками и пукаем.



ИНФОРМАЦИЯ

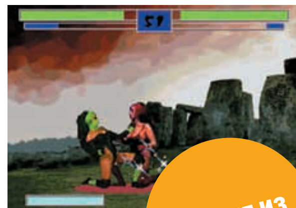
Платформа:
PC
Жанр:
fighting
Издатель:
Atlantean Interactive
Разработчик:
Phantom Card
Год выпуска:
1996

Catfight

Catfight традиционно признается одним из самых трэшовых файтингов. Если кто-то вообще знаком с этой игрой – а у нас в стране таких людей, например, крайне мало.

Catfight – это клон Mortal Kombat. Но не простой. Издателем игры являлась Atlantean Interactive – за этим названием скрывалась компания Vivid Entertainment, крупнейший производитель и распространитель порнографии в мире. Catfight при этом игра не вполне порнографическая. Просто с полуголыми девицами в нелепейших нарядах. Девицы, разумеется, дерутся между собой. Их десять. Больше об игре, в общем-то, сказать нечего, кроме того, что играть в нее практически невозможно.





ЛУЧШИЕ ИЗ ХУДШИХ





фильма Дэвида Линча, позже получивший продолжение в Emperor: Battle for Dune.

Частным – и тоже крайне противоречивым – случаем нечестивого симбиоза «игра+кино» можно считать файтинги с участием, как это раньше называлось, «живых актеров». Как известно, родоначальником этого направления был Mortal Kombat – тоже, если задуматься, наш «клиент». Игровой процесс в духе «Street Fighter для бедных», один боевой стиль на всех персонажей, но зато – вуаля! – кровища и живые люди, вместо нарисованных. Это сильно экономит бюджет (нарисовать персонажей намного, намного дороже) и создает иллюзию «реализма» и привлекает орды поклонников литрами кетчупа. Но если Mortal Kombat был, в общем и целом, ладно скроен и в него действительно было интересно играть, последовавшие за ним клоны – к счастью, достаточно редкие – взрывали мозг. Фактически у Mortal Kombat не было ни одного пристойного клона – только мрак и ужас. Клинические случаи, вроде Catfight мы рассматриваем в отдельной врезке, но и менее вопиющие образцы производят устрашающее впечатление. Вспомнить тот же Way of the Warrior – между прочим, сделанный людьми, позже выпустившими Crash Bandicoot и Jak & Daxter. Или пугающий Street Fighter: The Movie – хотя по степени дурновкусия ему до Way of the Warrior все же далековато.

KILLER B'S

По большому счету, только в «новейшее время» разработчики начали задумываться о производстве «концептуального трэша» или же об осознанном внедрении откровенно китчевых элементов. Если в девяностых таких примеров было, по большому счету, всего ничего – фактически только Red Alert и Postal, – то новый век в этом смысл стал более урожайным. Во-первых, уже упомянутые флагманы развернулись на полную катушку – вспомните, какой качественный рывок произошел в Postal 2. Во-вторых, стали появляться аналоги фильма Mars Attacks! – хорошие, высокобюджетные постановки, вдохновленные B-movies. Самый яркий пример – это, разумеется, Destroy All Humans! – очень хорошая, совсем не трэшовая игра, но перерабатывающая соответствующий материал (в данном случае грошовый sci-fi 50-х и 60-х). War Front: Turning Point наряду с «альтернативно-историческими» нацистскими боевыми роботами показывала и русских продавцов водки. The House of the Dead: Overkill показывала четкую и хорошо сартикулированную ориентацию на B-movies. Да и Manhunt находится тоже примерно где-то там же.

Здесь можно было бы упомянуть еще и японцев с их играми про культуристов, безумием серии Metal Gear Solid (одни шагоходы чего сто-

ПО БОЛЬШОМУ СЧЕТУ, ТОЛЬКО В НОВЕЙШЕЕ ВРЕМЯ РАЗРАБОТЧИКИ НАЧАЛИ ЗАДУМЫВАТЬСЯ ОБ ОСОЗНАННОМ ВНЕДРЕНИИ ОТКРОВЕННО КИТЧЕВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ.







ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.FMV
Издатель:
Black Dragon Publishing
Разработчик:
Black Dragon Publishing
Год выпуска:
1997

Riana Rouge

Вот практически хрестоматийный пример настоящего трэша, настоящего exploitation. Так называемая, цитирую, «adult adventure game» – эксплуатирующая понятно какую тематику. FMV-игра с плейбоевской моделью в главной роли.
Сюжет повествует об отважной секретарше по имени Риана, которая попыталась спасти свою подругу – коллегу по работе – от изнасилования со стороны начальника. Это ей вышло боком – начальник выкинул девушку из окна офиса. Вместо того, чтобы погибнуть, Риана перенеслась в другой мир, где она носит похабные костюмы и сражается со злом (в лице все того же начальника). Ну и участвует в псевдоэротических сценах.
Не стоит смешивать Riana Rouge с эротическими играми, в свое время наводнившими 3DO, – это все-таки продукция немного другого толка. Вообще, формально Riana Rouge – это квест. Но только очень плохой, малоиграбельный и невероятно жестокий к игроку: почти любая ошибка моментально карается смертью персонажа. Фактически, играть имеет смысл только с прохождением под рукой – очень экономит нервы. Хотя сложно представить, что кто-то будет играть в это, кроме исследователей отборого трэша.



ЛУЧШИЕ ИЗ ХУДШИХ

ят) или же какого-нибудь God Hand, но, к сожалению, это вообще отдельная тема для разговора – и не столько о трэше, сколько об инопланетном мышлении некоторых народов Земли.

А У НАС В КВАРТИРЕ ГАЗ

В случае с отечественной игровой индустрией вопрос трэша поднимался и поднимается многократно, но очень часто не по делу. Общеизвестно, что местные разработчики напроизводили огромное количество игр, скажем так, сомнительного качества. Для многих это, кстати, затмевает тот факт, что хороших игр в России и на Украине было сделано тоже, в общем, не так уж и мало. Все дело в том, что аж до самого кризиса отечественный рынок был абсолютно всеяден. Продавать можно было практически любого качества и направленности. Конечно, с разными результатами, но реально существовали условия, когда на скудный бюджет можно было сделать какую-нибудь ерунду в ходовом жанре и она бы продалась, окупилась и принесла бы сверху вполне нормальную – учитывая расходы на производство – сумму.

Краткое описание игры. Итальянский водопроводчик должен победить черепах и спасти принцессу Персик, похищенную антропоморфным динозавром. В процессе игры главный герой добывает монеты из кирпичей и ест грибы, чтобы стать великаном.





Destroy All Humans! не является трэш-игрой. Но вдохновляется трэшовыми B-movies 50-х и 60-х.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Mac
Жанр:
shooter.first-person
Издатель:
«Акелла» / Whiptail Interactive
Разработчик:
Running with Scissors / House of Moves
Год выпуска:
2003

Postal 2

Несмотря на существование первой части игры, мы сделаем акцент именно на сиквеле. Вышедший в 1997 году Postal наделал серьезного шума – во многом из-за сенатора Либермана, который развязал в Америке цирк с конями из-за «жестоких игр» и музыки Мэрилина Мэнсона. Но несмотря на трэш-идеологию и фонтаны крови, это вполне проходная игра, ничего по-настоящему примечательного в ней не было.
Зато все изменилось, когда Running with Scissors взялись за сиквел в жанре FPS. Концепция обросла плотью – к тому же в Postal 2 можно было играть, причем не без удовольствия для себя. В России, кстати, игра стала крупным бестселлером, одним из самых успешных проектов издательства «Акелла». Формально Postal 2 не призывал к насилию – большинство заданий из разряда «купи молока». Но както так всегда получалось, что игрок тут же начинал заталкивать дробовик коту в задницу, мочиться на прохожих и убивать, убивать, убивать.





ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
action
Издатель:
«Акелла»
Разработчик:
TM Studios
Год выпуска:
2006

Меченосец

В отечественной игровой прессе по отношению к «Боям с тенью» и «Меченосцу» обычно принято поднимать вопль «НУ КАК ЖЕ ТАК МОЖНО, ГДЕ ВАША СОВЕСТЬ?» Что, на самом деле, абсолютно неуместно. В то время как многие разработчики делали ерунду, в том числе и по кинолицензиям, маскируя ерундовость продуктов серьезной мордой и умными рассказами на отвлеченные темы, TM Studios вполне честно заявляла, что она делает и зачем. Что есть основные проекты, а есть трэшня, которая делается в сжатые сроки за 3-4 месяца, аудитории этих игр на качество наплевать, и это все нужно быстренько спихнуть и забыть. А параллельно можно абсолютно не стесняясь повышать их трэшовость – отступать-то все равно некуда – хоть медведями с пулеметом «Максим», хоть бронетранспортерами с щупальцами. Если первый «Бой с тенью» еще старался держать себя в рамках приличий, то его сиквел, а особенно «Меченосец», были играми совершенно отмороженными, скрещивавшими повторное использование ресурсов с кровищей, безумными противниками и интернетовским юмором.



ЛУЧШИЕ ИЗ ХУДШИХ

ВЗРОСЛЫЕ ЛЮДИ КРИВЛЯЛИСЬ С ЭКРАНОВ В SPACE PIRATES, БЕГАЛИ В РЕЗИНОВЫХ МАСКАХ В CORPSE KILLER И ПАЯСНИЧАЛИ В RED ALERT. ЭТО БЫЛ КРОМЕШНЫЙ АД, КОТОРЫЙ ПОНАЧАЛУ ДАЖЕ И НЕ ОСОБО ЗАМЕЧАЛИ





ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:PC
Жанр:
strategy.action.real-time
Издатель:
«Новый Диск» / Paradox
Разработчик:
BWF / Dreamlore / N-Game
Год выпуска:2009

Сталин против марсиан

«Страна Игр» не позволяет разработчикам рецензировать собственные проекты, но это, в общем, и не рецензия. Здесь я вам четко сообщаю то, что очевидно: «Сталин против марсиан» – это один из самых оголтело-трэшовых проектов последних лет. Как и было понятно с самого начала, далеко не все поняли проект правильно. Например, к «Сталину против марсиан» нельзя относиться как обычной стратегии в реальном времени – это заведомо идиотский подход, геймплей тут неважен, а игра попросту антистратегична. Это игра в традициях Troma и абсурдистского монтипайтоновского юмора. Это гигантский Сталин, безумный саундтрек, дикие видеовставки, разноцветные слоны, пауэр-апы на месте поверженных врагов и инопланетный Гитлер с щупальцами на месте финального босса. Здесь нарочито китчевый концепт бежит впереди паровоза и, очевидно, что этот самый «паровоз» догнать его порой совершенно не в состоянии. Что с одной стороны плохо, а с другой – ну это же трэш, чего уж тут.





ЛУЧШИЕ ИЗ ХУДШИХ

Слева: Гигантский Сталин, сметая все на своем пути, несется к своему заклятому врагу — инопланетному Гитлеру с щупальцами.

При таком раскладе идеологического трэша практически не было – в основном на потоке выходили просто плохие игры. Ну не считать же «ДМБ» – очень успешную, кстати, игру – реальным трэшем и объектом культа. Это просто очень плохой квест, жутко нарисованный и кошмарно написанный. Но сделанный четко под свою аудиторию – которая журналы не читает, терминологией не владеет и языков не знает.

«Полуидеологические» трэш-проекты порой вызывали серьезный резонанс. Хорошим примером здесь можно считать «Бой с тенью» – разработчики которого не стеснялись во всеуслышание говорить то, что они думают о своей игре, делиться философией trash & cash и вообще популярно объяснять, зачем это все нужно и как оно так получилось. Тема получила очень



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC
Жанр: action
Издатель: «Новый Диск»
Разработчик: Ice-Pick Lodge
Год выпуска: 2008



ТРЭШ?

Тургор

Цитата с официального сайта игры:
«В Промежутке тургором принято называть предельную концентрацию в живом существе (в т.ч. человеке) лимфы Цвета, позволяющей ему не погибнуть в течение периода времени — краткого, но достаточного, чтобы принять верное решение и достичь состояния тургора повторно. Такая концентрация губительно сказывается на сроке жизни, но дает шанс совершить невозможное [чудо] и даже преобразить окружающую среду».

А вот еще:
«В процессе напряженной, ежечасной борьбы за выживание герою предстоит столкнуться с соперниками – такими же, как он, жертвами этого странного мира. Братство кошмарных Охотников боготворит Лимфу Цвета и хранит мир Промежутка. Цель их жизни – познание и служение. Их добровольные пленницы, Сестры, готовы на все, чтобы вырваться отсюда – каждая ведет ради этого смертельно опасную интригу и стремится вовлечь в нее героя».

Оба проекта Ice-Pick Lodge были достаточно благосклонно встречены критикой, оценившую бесспорную их оригинальность. Тургор – как и «Мор. Утопию» – стали называть игровым артхаусом, не замечая, что в данном случае грань между «игрой не для всех» и трэшем крайне зыбка, а за сюрреалистичной концепцией, возможно, скрывается банальный псевдозаумный выпендреж, помноженный на «Остапа несло». Нет вообще никакой проблемы в том, чтобы придумать подобный «артхаусный» концепт – потому что он зачастую напоминает просто собачий бред. Спиритуальный утконос путешествует сквозь ядро Земли в параллельной вселенной, атакуя потоками гемоглобина нерожденные личинки Гитлера и орды квантовых эманаций Авалокитешвары, вознамерившихся уничтожить электроны хаоса в пространстве, где тьма и свет не отличаются, а эгрегоры воплощают боль эйдосов в мире, где нам предстоит бежать слева-направо и собирать колечки. Сто колец – жизнь. Что еще роднит Ice-Pick Lodge с Troma, так это подход к делу – и те и другие утверждают, что занимаются «искусством».

Command & Conquer: Red Alert

Серия Red Alert – возможно, самый яркий пример высококлассного игрового китча. По большому счету, тут особенно нечего рассказывать – вы и так все знаете. Прикрутив сборник творчески переосмысленных стереотипов про «водка-самовар-медведь-большевики» к вселенной Command & Conquer и одной из лучших RTS-механик в мире, разработчики получили... вот тут сложно так сразу сказать, что именно. Red Alert – это абсолютно китчевая игра. Но, строго говоря, это не совсем «каноничный трэш». При всей балаганности бюджеты каждой части сериала таковы, что можно сделать хоть Age of Empires, хоть несколько «Сталкеров». Есть небольшое несоответствие, но мы на него, пожалуй, закроем глаза.





интересное развитие в виде «Боя с тенью 2» и, особенно, «Меченосца» – когда разработчики из TM Studios ушли в отрыв. Например, боссы в «Меченосце» получились просто на зависть руководству студии Troma. А кровь, кровь! В «Бое с тенью 2» игрок мог встретить бронетранспортер с щупальцами, а главный герой регулярно беседовал с внутренним голосом (как, кстати, и в Swashbucklers: Blue & Grey). К сожалению, к стану «идеологических» проектов нельзя отнести относительно недавнее «Противостояние: Принуждение к миру», потому что, судя по всему, разработчики не просто пытались «быстро срубить бабла», а еще и добавляли в игру великодержавный псевдопатриотизм. Что не умаляет ее ценность для всех нас.

Реальный же целенаправленный трэш встречался настолько редко, что здесь можно припомнить фактически только пресловутых



В «БОЕ С ТЕНЬЮ 2» ИГРОК МОГ ВСТРЕТИТЬ БРОНЕТРАНСПОРТЕР С ЩУПАЛЬЦАМИ, А ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ РЕГУЛЯРНО БЕСЕДОВАЛ С ВНУТРЕННИМ ГОЛОСОМ.

«Сталина против марсиан» и «Евгения Онегина» – простите, что напоминаю еще раз. Ну и, возможно, какой-нибудь «Ядерный титбит».

Что интересно, одним из самых ярких трэш-проектов всея Руси я бы признал даже не всяких «сталиных», а, представьте себе, «Тургор», прочно ассоциирующийся у аудитории со спорным понятием «игровой артхаус». Но это настолько противоречивая – и при этом интересная – тема, что о ней лучше прочитать в соответствующей врезке. Вообще, на врезках вы найдете много интересного.

Не то к счастью, не то к сожалению, но экономический кризис очень сильно изменил отечественный рынок. И теперь с трэшем, наверное, будет понапряженнее. Будут ли рисковать западные разработчики с производством китчевых проектов – вопрос сложный. Так или иначе, элементы китча, как уже говорилось, внедряются регулярно. Но вот дистиллированная невменяемая контркультурная «B-game» – это, наверное, всегда будет редкостью. Потому что игры – это все же не кино. В них, простите за тавтологию, играют, а это меняет очень многое. **СИ**



ТЕКСТ
Алексей Харитонов

NINTENDO DS:

КОРОЛЕВА ПОРТАТИВНЫХ КОНСОЛЕЙ

Прошло пять лет с того момента, как Nintendo DS появилась в магазинах. С тех пор она не раз видоизменялась. Всего существует четыре различных модификации, а уж коллекционных изданий – не счесть. «Двухэкранник» пользуется куда большим спросом, чем предшествующие (заметим, успешные в свое время!) карманные консоли Nintendo. На сегодняшний день в мире реализовано более 125 млн экземпляров – результат, превышающий суммарный объем продаж GameBoy и GameBoy Color (порядка 118 млн) и на треть превосходящий показатели GameBoy Advance (около 82 млн). И ведь DS все еще находится на вершине популярности! Для нее существует не один десяток настоящих хитов и сотни просто хороших игр. Мы решили подвести итоги этой «пятилетки» и еще раз проследить жизненный путь консоли: от рождения до сегодняшних дней.

Часть первая:
Начало новой эпохи



Неужели у сотрудников Nintendo настолько иссякла фантазия, что за вдохновением они обратились к старым наработкам? Зачем вообще нужен второй экран?» – реакция геймеров на первые иллюстрации с концепт-дизайном консоли оказалась вполне предсказуемой. На первый взгляд DS действительно напоминала двухэкранные Game & Watch, распространенные в 80-х (в Россию официально не поставлялись, но широко известны клоны с одним экраном – в том числе «Ну, погоди!» и «Веселый повар»). Однако сходство было лишь внешним. Представители Nintendo стоически отражали все нападки: «В футболе вам удастся одновременно наблюдать за полем в целом и за определенным игроком. В гонках второй экран пригодится для отображения трассы, а в RPG – для статистики. К тому же его мы сделаем сенсорным, тем самым расширив возможности разработчиков. А еще установим в консоль микрофон!»

Перспективы действительно впечатляли, но вряд ли кто-то тогда понимал, как сделать для DS по-настоящему интересную игру, которая бы не надоела через четверть часа. Однако самые известные издатели и разработчики изначально сходились во мнении, что эта консоль откроет новые горизонты. Еще до официального запуска сотрудники Activision, Square Enix, Electronic Arts, Sega, Konami, Ubisoft и многих других компаний выражали заинтересованность в работе над двухэкранными проектами. Зачастую высказывания были настолько импульсивными, что мы даже не решимся опубликовать их в журнале! Представители самой Nintendo говорили приблизительно так: «Пока другие предлагают промчаться пусть и на повышенной скорости, но по тем же самым дорогам, мы даем шанс заглянуть в неизведанные места».

Стартовая линейка оказалась довольно слабой, так что, наверное, только благодаря фантастической рекламной кампании и немногим действительно инновационным проектам в первые месяцы продаж удалось реализовать несколько миллионов устройств по всему миру. Не последнюю роль сыграла и поддержка картриджей GameBoy Advance. Продажи консоли предыдущего поколения после такого шага пострадали, зато DS вмиг стала привлекательнее. Поначалу покупатели получали в основном сборники мини-игр или разработки, в которых все держалось на одной идее. К первым можно отнести WarioWare: Touched! или Project Rub. Ко вторым – Kirby: Power Paintbrush, Yoshi Touch & Go или Pac-Pix. Это были лишь неплохие развлечения на пару-тройку часов. К тому же по ним нельзя было и предположить, чем еще порадует DS через год-другой.



Часть вторая:
Пенсионеры, женщины и дети

Слева: Первые 3D-эскизы будущей карманной консоли лишь приблизительно напоминают финальный вариант.

Пока заядлые геймеры присматривались к DS (а также подумывали о PlayStation Portable), Nintendo активно «окучивала» другую аудиторию, которая раньше электронными развлечениями вовсе не интересовалась. В 2005-м компания очаровывала «дедушек и девушек» продвинутым аналогом «тамагочи» – Nintendogs, в которой предлагалось обихаживать пухленького щенка (собака откликалась на голос хозяина и умильно радовалась купанию в ванной). В 2006-м настал черед Brain Age – по сути, сборника мини-игр разной степени интересности и сложности (которых и без того для DS было немало), разрекламированного как тренажер для «серых клеточек». Кстати, Джордж Буш получил Brain Age и DS Lite в подарок от Nintendo на шестидесятилетие, что вполне можно рассматривать как пиар-акцию – событие освещалось даже в непрофильной прессе.





Внизу: На торжественном запуске Nintendogs в Нью-Йорке не обошлось без Сигеру Миямото.

В конечном счете, была выделена даже особая серия – Touch! Generations, которую как нельзя лучше характеризовал слоган «Games for every Generation». В нее вошли не только понятные любому вещи вроде Tetris DS или Actionloop (вариация на тему Zuma), но и такие игры, как English Training, Sight Training, Maths Training (все названия говорят сами за себя), а также одна из самых странных разработок для DS – Electroplankton (перед геймером не ставят никаких задач – знай себе води стилусом по экрану да наслаждайся музыкой), электронный помощник в приготовлении пищи Cooking Guide, сборник 100 Classic Book Collection и пособие начинающим фокусникам Master of Illusion, в комплекте с которым шла специальная колода карт. Как видите, многое из вышедшего под брендом Touch! Generations даже играми назвать язык не поворачивался. Правильное и максимально точное определение для них – развлечения. Кому они были нужны? Как выяснилось, самой широкой аудитории – результат превзошел самые смелые ожидания. К примеру, English Training: Have Fun Improving Your Skills! и 42 All-Time Classics (шахматы, карты, боулинг, шашки и тому подобное) купили три с половиной миллиона человек. А первая часть Brain Age разошлась тиражом почти в 20 млн! Вторая, впрочем, была не менее популярна – почти 15 млн проданных копий. Но рекорд до сих пор остается за Nintendogs – всего было реализовано более 23 млн экземпляров. Конечно, игры такого рода разочаровывали поклонников «Зельды» и «Метроида», но это уже другой вопрос.



Часть третья:
Любимица миллионов

DS долгое время многим казалась нехитрым развлечением для детей и домохозяек – не особо верилось, что ею увлекутся заядлые геймеры, особенно после откровенно провальных Ridge Racer DS и Spider-Man 2, представленных во время запуска консоли. Одной из первых ласточек, призванных исправить положение, стала Advance Wars: Dual Strike – отличное продолжение хитов для GBA. Дальше было только лучше – Castlevania: Dawn Of Sorrow, Metroid Prime Hunters, Star Fox Command, Viewtiful Joe: Double Trouble, Mega Man ZX. Пришлась по душе игрокам и Trauma Center, «симулятор хирурга». На ее примере оказалось особенно удобно демонстрировать сомневающимся необычные особенности консоли: «Да зачем мне ваша PSP с крутой графикой? Смотрите, как я орудую стилусом, словно скальпелем во время операции!». Со временем стали появляться не только оригинальные проекты и сиквелы, но и эксклюзивные римейки. Двухмерные Final Fantasy III и Final Fantasy IV были перенесены в 3D, Resident Evil снабдили новым режимом, в котором требовалось использовать тактильный экран и микрофон, появилась даже первая Front Mission, которую до этого вообще ни разу не издавали на Западе. Однако главная заслуга многих новинок состояла в том, что со временем они начали в каком-то смысле примирять «казуалов» и геймеров со стажем. В обеих Advance Wars, помимо обычной доступной для любого кампании, предлагались дополнительные зубодробительные миссии для старых фанатов, а в выпусках сериала Castlevania настоящие концовки и все секреты доставались только самым настойчивым – хотя добраться до наиболее простого варианта финальной сцены мог и ребенок. Разработчики Zelda: Phantom Hourglass и вовсе пошли по другому пути, успешно доказав – интересной для всех без исключения может быть даже самая простая приключенческая игра.







Часть четвертая:
Противостояние

Хотя к релизу дизайн DS улучшили, на фоне стильной и красивой PlayStation Portable с огромным дисплеем «двухэкранник» все равно выглядел «гадким утенком». Но не только это смущало покупателей и критиков – PSP подавалась как модный аксессуар, настоящий портативный мультимедийный центр, а не просто карманная консоль.

В «СИ»№2 за 2005 год мы отмечали: «Борьба двух портативных консолей обещает быть самым увлекательным событием игровой индустрии в этом году. В отличие от войны PlayStation 2, GameCube и Xbox, это будет не просто состязание в крутости графики и продвинутости игр, а соперничество двух концепций». И пусть противостояние тогда не закончилось, победителем из схватки пока выходит Nintendo. Это подтверждается и статистически – по данным на конец 2009 года, продажи PSP по всему миру в два раза ниже, чем DS. Тем не менее, в 2004 и 2005-м многие критики пророчили победу именно PSP. Не последнюю роль сыграл успех PS2 и провал GameCube – некоторые аналитики предрекали падение интереса ко всей продукции Nintendo, а не только к домашним консолям. К тому же восхваляемая Sony «начинка» позволяла рисовать на порядок более качественную картинку, а UMD можно было наполнить роликами и озвучкой. Творение Sony первое время даже лидировало в некоторых странах по продажам!

Но PSP так и осталась отличным мультимедийным центром с относительно небольшой библиотекой действительно классных разработок и огромным количеством портированных с PS2 игр, а Nintendo не только сделала более стильные версии консоли, но и в очередной раз доказала всем, что на рынке портативных игровых платформ ей нет равных. Если сравнивать лишь библиотеки игр, то PSP безоговорочно лидирует только в нескольких позициях – гонки, экшны от первого и от третьего лица. С ралли на DS и правда ситуация неважная, да и поклонники FPS могут найти не так уж и много достойных образчиков – вроде той же Metroid Prime Hunters, которую лишь с натяжкой можно отнести к FPS, а также Moon или сериала Call of Duty.



АНАЛИТИКИ СЧИТАЮТ, ЧТО NINTENDO DS 2 АНОНСИРУЮТ В КОНЦЕ ЭТОГО ГОДА, А РЕЛИЗ КОНСОЛИ СОСТОИТСЯ В СЕРЕДИНЕ 2011-ГО.



Часть пятая: Сегодня и завтра

Аналитики считают, что Nintendo DS 2 анонсируют в конце этого года, а релиз консоли состоится в середине 2011-го. Доверять их суждениям и ждать? Возможно. Но до начала продаж в любом случае еще далеко, а до появления стоящих игр – и подавно. Да и обычная DS пока расходится хорошо: в 2009-м реализовано лишь немногим меньше, чем в 2008 году. Так что не стоит раньше времени сбрасывать ее со счетов. Давайте хотя бы посмотрим, что готовит нам 2010-й.

Вам интересны продолжения легендарных сериалов? Есть шанс, что в первой половине года появится Duke Nukem Trilogy, состоящая из трех совершенно новых эпизодов. А также Sonic Classic Collection, которая будет включать три номерные части Sonic the Hedgehog, Sonic & Knuckles да еще и кучу бонусов. Упустившие в свое время замечательные Mega Man Zero для GameBoy Advance получат Mega Man Zero Collection, где найдется место для всех четырех частей. Может быть, хотите квестов? Для заокеанских геймеров переведут уже появившийся в Японии долгожданный сиквел Hotel Dusk: Room 215 – Last Window: Midnight Promise, и Again: FBI Special Psychological Investigation Unit от той же студии. Желаете головоломок? Появится англоязычная Professor Layton and The Last Time Travel. Ждете чего-то инновационного? Не пропустите WarioWare D.I.Y. Любите ужастики? Dementium 2 на подходе! Если этого покажется мало, ждите Ghostwire: Link to the Paranormal – первую игру, использующую в полной мере камеры DSi. Обожаете JRPG? Тогда это и вовсе ваш год: в январе уже появились Sands of Destruction и Glory of Heracles, в феврале Might & Magic: Clash of Heroes, а ведь еще будут Golden Sun DS, Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies, Infinite Space и The Another World (не путать с классической разработкой начала 90-х!) от студии Level-5. Вдобавок мы наконец-то увидим Okamiden и Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth.

САМЫЕ ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ О DS

Сколько времени способна «прожить» DS?
Если будете ронять на асфальт или ставить сверху чашки с кофе – недолго. Но если обращаться с консолью бережно, первые несколько лет использования можно вообще ни о чем не беспокоиться – DS зарекомендовала себя как очень надежное устройство. Например, аккумулятор без проблем выдерживает до 500 перезарядок (посчитайте, на сколько лет вам этого хватит), а битые пиксели на момент покупки наблюдались только у первых версий консоли. Не исключено, что они появятся в дальнейшем, но произойдет это как минимум после 2-3 лет активной эксплуатации.

Сколько времени проходит до полной разрядки аккумулятора?
Это зависит от модели и выставленной яркости. Рекордные результаты у DS Lite – 5-8 часов при максимальной яркости и 15-19 при минимальной. Показатели DSi в этом случае намного хуже – 3-4 часа и 9-14 соответственно. Время зарядки для всех консолей примерно одинаковое – 2-3 часа.

Что такое iQue DS?
iQue DS – не дешевая подделка, а версия DS для китайского рынка. Также существуют iQue DS Lite и iQue DSi. Технические характеристики не отличаются от оригинала, а вот дизайн менее привлекателен. Если вам пытаются продать такую консоль на территории России, подумайте хорошенько – это «серый» импорт. Даже если в комплекте идет русифицированная инструкция!

Существуют ли русифицированные игры для DS?
Существуют, но их очень мало. Можно пересчитать по пальцам одной руки: Pirates of the Carribean: At World's End, Il-2 Sturmovik: Birds of Prey и Disney's Fairies: Tinkerbell («Феи»). «Занимательная математика», созданная студией Tivola, – единственная разработка исключительно для российского рынка.

Можно ли с помощью консоли посещать интернет-сайты?
Да. Для DS была разработана специальная версия браузера Opera. Владельцам DS и DS Lite придется купить картридж (карта расширенной памяти для Slot-2 поставляется в комплекте). Владельцам DSi и DSi XL повезло больше – они могут скачать браузер из DSi Shop бесплатно. К сожалению, в обеих версиях страницы загружаются медленно, нет поддержки Flash, видеофайлов и аудиофайлов.

Часть шестая: Перспективы DSiWare

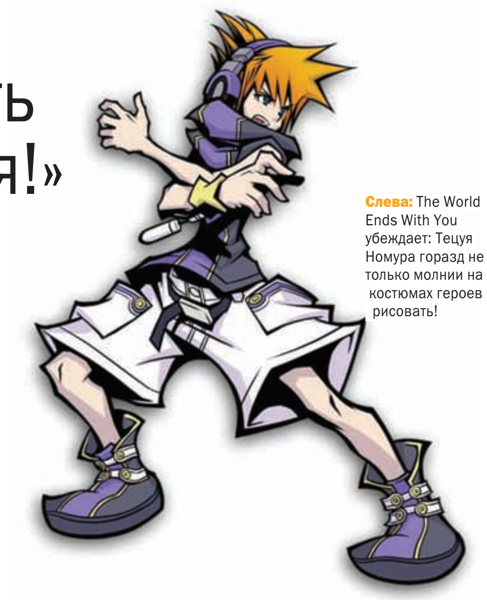


Не стоит забывать и про цифровую дистрибуцию! Впрочем, сервис DSiWare уже сейчас готов предоставить массу любопытных приложений и немало интересных игр. Какие-то издавались ранее для мобильных телефонов (в основном стараниями Gameloft – например, Asphalt 4: Elite Racing), некоторые являются портами давних хитов (Dragon's Lair, Rayman), но большинство эксклюзивны для DSiWare. К примеру, стоит обратить внимание на необычную пошаговую стратегию Dragon Quest Wars, нестареющую альтернативу тетрису – Dr. Mario Express, третью часть Mario vs. Donkey Kong – Minis March Again, оригинальный платформер Foto Face: The Face Stealer Strikes, где с помощью камеры можно подарить главному герою свое лицо. А в начале года появился стилизованный под восьмибитный платформер приквел Dark Void, который для многих оказался интереснее оригинальной игры. Стоимость всей этой радости для DSiWare варьируется от 200 до 1000 Nintendo Points за единицу (от $2 до $10 соответственно).

В будущем наверняка появятся как порты хитов с iPhone (Mecho Wars, Flight Control), так и эксклюзивные разработки, ради которых и на новую консоль раскошелиться будет не жалко. Адаптированы же для WiiWare такие хиты, как LostWinds, LIT и Castlevania: The Adventure ReBirth. Именно поэтому мы уверены – в случае с DSiWare Nintendo нас также не разочарует. Следите за новостями и рецензиями в «СИ»!

Часть седьмая: Двенадцать или «Приятно познакомиться!»

Где неповторимая The World Ends With You и эксклюзивная Contra 4? Где Ninja Gaiden: Dragon Sword, которую за одно только управление можно поместить в пантеон славы? Где Trauma Center?». Мы предполагали, что многие не согласятся с нашим списком наиболее удачных игр для DS, и долго определялись с критериями отбора. Отметить самые продаваемые? Это скучно – тогда бы верхние строчки заняли три (!) Brain Age и две версии «Покемонов», а лидером оказалась Nintendogs. Назвать наиболее популярные? За пять лет их накопилось слишком много – на все журнала не хватит. Поэтому мы составили особый перечень, предназначенный не столько для владельцев консоли, которые и так прекрасно осведомлены обо всех лучших разработках, сколько для тех, кто по каким-то причинам еще не успел приобрести DS. Далеко не все из выбранных нами двенадцати игр становились хитами мирового уровня, поражали инновационным геймплеем или фантастическими продажами. Но именно с них советуем начинать знакомство с платформой. Также мы решили указать несколько лучших представительниц жанра, к которому относится та или иная игра.



Слева: The World Ends With You убеждает: Тецуя Номура горазд не только молнии на костюмах героев рисовать!





Mario Kart DS (2005)

Сериал Mario Kart, находящийся под присмотром Сигеру Миямото, эволюционирует очень и очень медленно – назло конкурентам, вопреки здравому смыслу и всем законам индустрии. В Mario Kart DS есть новые трассы, режимы, различные миссии и даже боссы. Но сравнив ее с первой Super Mario Kart (SNES, 1992) или Mario Kart: Super Circuit (GBA, 2001), вы убедитесь: если не брать в расчет графику, по-настоящему серьезных отличий не столь уж и много. Суть остается прежней – это круговые гонки, в которых разрешено использовать такое жуткое оружие, как банановая кожура или черепаший панцирь. Они проходят на знакомых каждому поклоннику Марио локациях, а среди спортсменов – сплошь известные персонажи: от самих неунывающих водопроводчиков и принцессы Пич до Баузера и Данки Конга. А главное, состязания в Mario Kart всегда проходят на диво весело и обставлены донельзя несерьезно, чем и запоминаются.

Рекомендуем: TrackMania DS, Asphalt Urban GT, Asphalt 4: Elite Racing (DSiWare)

ИНФОРМАЦИЯ

Оценка СИ:	9.0
Зарубежный издатель:	Nintendo
Российский дистрибьютор:	«Новый Диск»
Разработчик:	Nintendo
Онлайн:	nintendo-europe.com/mariokartds

Grand Theft Auto: Chinatown Wars (2009)

Чтобы понять, насколько посредственной могла быть Grand Theft Auto для DS, если бы разработчики решили перенести действие в 3D, достаточно посмотреть на C.O.P. The Recruit. Взамен в Rockstar предпочли сделать игру в духе самых первых Grand Theft Auto, с симпатичной графикой и эксклюзивным треком от культовых рэперов Ghostface Killah и MF Doom (правда, представлена лишь инструментальная версия). Геймеров ждали искрометные диалоги, полная комизма история о молодом китайском мафиози Хуане Ли, а также огромное количество разнообразных миссий, многие из которых никогда бы не появились в «старших» сериях Grand Theft Auto – слишком уж они были гротескны и смешны. Результат превзошел все ожидания, а Chinatown Wars успешно портировали на PSP и iPhone.

Рекомендуем: после завершения сюжетной линии пройти Chinatown Wars еще разок-другой, так как ничего подобного для DS попросту нет.





ИНФОРМАЦИЯ

Оценка СИ:	9.5
Зарубежный издатель:	Rockstar
Российский дистрибьютор:	«Новый Диск»
Разработчик:	Rockstar Leeds, Rockstar North
Онлайн:	www.rockstargames.com/chinatownwars



ИНФОРМАЦИЯ

Оценка СИ:	8.5
Зарубежный издатель:	Nintendo
Российский дистрибьютор:	«Новый Диск»
Разработчик:	Level-5
Онлайн:	professorlaytonds.com



Professor Layton and the Curious Village (2008)

Любой выпуск сериала Professor Layton – череда головоломок, объединенных интересным сюжетом. Но смешные истории из жизни Лейтона и его ученика Люка – не единственное, что отличает их похождения от множества сборников задачек для DS. Дело в том, что ребусы (а в каждой Professor Layton их больше сотни!) крайне редко повторяются, не требуют от игрока развитой моторики пальцев, и на время их решать не придется. Зато пораскинуть мозгами они заставят, да еще как! Многие из головоломок созданы Акирой Таго, автором популярной серии книг Head Gymnastics, тираж которых в Японии превысил 12 млн. Curious Village выбрана не случайно – в ней практически отсутствуют нелогичные задачки, а количество хотя бы отдаленно схожих сведено к минимуму.

Рекомендуем: Professor Layton and the Diabolical Box, Safecracker, игры серии Touchmaster

New Super Mario Bros. (2006)



После Super Mario 64 и Super Mario Sunshine, показавших самого известного усатого водопроводчика в 3D, Марио неожиданно вернулся к двухмерным корням. Возвращения определенно ждали – двадцать миллионов проданных копий тому доказательство. В New Super Mario Bros есть отличные мини-игры, которые можно смело выпускать отдельным картриджем, хватает не виданных ранее уровней и бонусов, а также немало новых особенностей, а вот геймплей не изменился со времен первых Super Mario Bros для NES – наш герой все так же бежит слева направо, прыгает на головы гумбам, выбивает из кирпичиков золотые монетки и грозит кулачком в белой перчатке неугомонному Баузеру. Как обычно, все старания исключительно ради одного – спасения многострадальной принцессы Пич, для которой похищения наверняка давно стали привычнее прогулки в саду.

Рекомендуем: Yoshi's Island DS, Super Mario 64 DS, Super Princess Peach, Giana Sisters DS

ИНФОРМАЦИЯ

Оценка СИ:
9.0
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«Новый Диск»
Разработчик:
Nintendo
Онлайн:
mario.nintendo.com



ИНФОРМАЦИЯ

Оценка СИ:
8.0
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«Новый Диск»
Разработчик:
Cing
Онлайн:
www.hotelduskcom



Hotel Dusk: Room 215 (2007)

Из-за относительно небольшого тиража в двести тысяч копий (это ничто по сравнению с любым выпуском про Марио!) и отсутствия серьезных наград Hotel Dusk никак не назовешь хитом. Однако именно ради нее многие любители квестов покупали DS. Решение вполне оправданное: в активе Hotel Dusk – весьма стильная и необычная графика, удачно использованные возможности консоли, увлекательный сюжет и колоритные персонажи, к которым ближе к финалу искренне привязываешься. Все действие происходит в старой загородной гостинице, где есть лишь два этажа и пара десятков комнат. Тем удивительнее, что в этом маленьком здании придется провести как минимум часов десять, и заскучать вам не дадут.

Рекомендуем: Another Code: Two Memories, Touch Detective 2 1/2, Broken Sword: Shadow of the Templars – Director's Cut







Chrono Trigger (2008)

Разработкой Chrono Trigger для SNES занимались сразу три знаменитых мастера – Хиронобу Сакагути (создатель сериала Final Fantasy), Юдзи Хори (отец Dragon Quest) и Акира Торияма (дизайнер персонажей Dragon Quest и автор манги Dragon Ball). Неудивительно, что у этой команды получился не просто хит, а история на все времена. Проработке персонажей уделено особое внимание – каждый герой и сейчас отлично запоминается не столько из-за боевых навыков, сколько благодаря характеру. Chrono Trigger – одна из лучших JRPG «шестнадцатибитной эры», но и в сравнении с новинками для DS выглядит очень даже неплохо. Вероятно, кому-то она покажется слишком уж незамысловатой по нынешним меркам, но можно ли считать это серьезным недостатком?

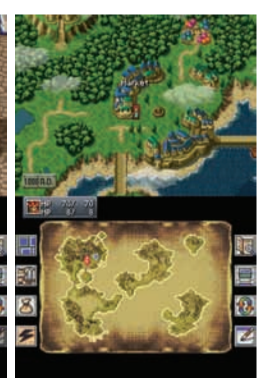
Рекомендуем: Final Fantasy III, Nostalgia, Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride



ИНФОРМАЦИЯ

Оценка СИ:	9.5
Зарубежный издатель:	Square Enix
Российский дистрибьютор:	«Новый Диск»
Разработчик:	Square Enix
Онлайн:	na.square-enix.com/ctds





Advance Wars: Dual Strike (2005)

Слоган «Война никогда не была такой веселой» (в оригинале – war has never been so much fun) принадлежит старенькой Cannon Fodder, но вполне подходит и сериалу Advance Wars – солдатские будни здесь всегда преподносились нереалистично. А вот геймплей отличался выверенностью часового механизма, и Dual Strike – лучшее тому свидетельство. Кроме того, только в этом выпуске разрешается вести бои сразу на двух фронтах, а также добавлен режим Combat (сражение идет в реальном времени), напоминающий Battle City. Впрочем, если вас не устраивает «мультяшность» графики и хочется большего акцента на сюжете, стоит обратить внимание на Dark Conflict. И помните – для многопользовательских сражений отлично подходят обе части.

Рекомендуем: Advance Wars: Dark Conflict, Panzer Tactics DS, Sid Meier's Civilization Revolution, Fire Emblem: Shadow Dragon







ИНФОРМАЦИЯ

Оценка СИ:
9.0
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«Новый Диск»
Разработчик:
Intelligent Systems
Онлайн:
www.nintendo.com

Castlevania: Order of Ecclesia (2009)

Судьба Castlevania пока туманна – новым «трехмерным» выпуском занимаются авторы Clive Barker's Jericho под присмотром студии Kojima Productions, а отец-основатель сериала, Кодзи Игараси, остался не у дел. Как бы то ни было, под его руководством библиотека DS пополнилась тремя отличными «Кастльваниями», среди которых Order of Ecclesia стоит особняком. В ней собрано все лучшее, что было в истории двухмерных похождений дракулоборцев, вернулась квестовая система из Portrait of Ruin, а огромный замок Дракулы заменяют двадцать относительно небольших, но совершенно разных локаций (любители RPG и платформеров ликуют).

Рекомендуем: Castlevania: Portrait of Ruin, Castlevania: Dawn of Sorrow





ИНФОРМАЦИЯ

Оценка СИ:	9.5
Зарубежный издатель:	Konami
Российский дистрибьютор:	«Новый Диск»
Разработчик:	Konami
Онлайн:	www.konami.jp/gs/game/dracula_ds3

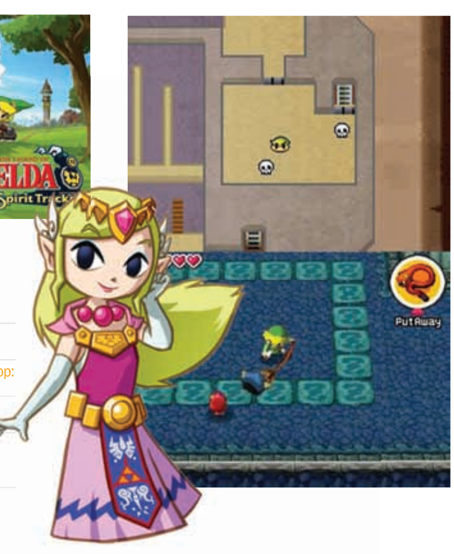
The Legend of Zelda: Spirit Tracks (2009)

В обеих The Legend of Zelda для DS необходимо управлять главным героем исключительно с помощью стилуса. До релиза Phantom Hourglass хватало тех, кто сомневался в удобстве такой схемы, но когда новинка вышла, недовольные стали ворчать уже по другому поводу: мол, отказываться от использования стилуса в подобных играх – по меньшей мере, ретроградство. Почему стоит начать именно с Spirit Tracks? В ней исправлены все немногочисленные недостатки Phantom Hourglass – прогулки в подземельях стали менее затянутыми, а сюжет более активно развивается. Впрочем, если вам больше по душе кораблик, а не паровозик в качестве средства передвижения, – выбирайте Phantom Houglass.

Рекомендуем: Legend of Zelda: Phantom Hourglass, Freshly-Picked Tingles Rosy Rupeeland, Children of Mana







ИНФОРМАЦИЯ

Оценка СИ:
8.5
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«Новый Диск»
Разработчик:
Nintendo
Онлайн:
www.zelda.com/spirittracks

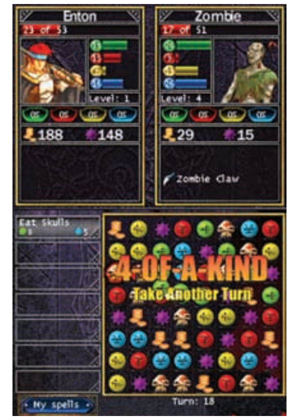
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords (2007)

Кто бы мог подумать, что игра, объединившая элементы RPG и схему незамысловатой забавы в духе Bejeweled, окажется столь увлекательной? На сюжет можно не обращать внимания, а вот наличие классов персонажей и огромного количества самых различных заклинаний делает Puzzle Quest не только оригинальной, но и разнообразной. Попыток повторить успех было немало, но ни одна игра такого рода не смогла добиться популярности Challenge of the Warlords. «Вам потребуется изрядная сила воли, чтобы завязать с Puzzle Quest», – эта фраза из рецензии «Страны Игр» не стала преувеличением за прошедшие три года. Challenge of the Warlords никоим образом нельзя отнести к эксклюзивным разработкам для DS – она появилась на всех актуальных на тот момент платформах, включая мобильные телефоны. Версия для DS не может предложить графику высокого разрешения или новейшие спецэффекты, но участвовать в жарких сражениях на порядок интереснее именно за счет стилуса.

Рекомендуем: Puzzle Quest: Galactrix, Picross DS, Meteos, Planet Puzzle League







ИНФОРМАЦИЯ

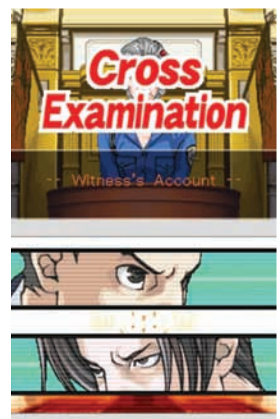
Оценка СИ:
8.0
Зарубежный издатель:
D3 Publisher
Российский дистрибьютор:
«Новый Диск»
Разработчик:
1st Playable Productions
Онлайн:
www.infinite-interactive.com



Phoenix Wright: Ace Attorney (2005)

Phoenix Wright – «симулятор адвоката», балансирующий на стыке двух жанров – квеста и визуальной новеллы. Для квеста здесь маловато действия – обыскать место преступления, изучить новые улики, выяснить все подробности у подозреваемых. Для визуальной новеллы, наоборот, – событий чересчур много. Несмотря на это, порекомендовать Phoenix Wright можно поклонникам обоих жанров и всем любителям закрученных детективных историй. Ведь сериал радует не только увлекательными расследованиями, но и отличными историями с многочисленными и всегда неожиданными поворотами сюжета (каждый сборник посвящен нескольким делам). Ace Attorney – римейк версии для GameBoy Advance с дополнительным новым эпизодом, в котором, в частности, улики разрешено осматривать со всех сторон. Именно с этой игры начинается история Феникса Райта, адвоката поневоле, так что рекомендуем сперва взяться именно за нее.

Рекомендуем: остальные выпуски Phoenix Wright, Time Hollow





ИНФОРМАЦИЯ

Оценка СИ:
8.5
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«Новый Диск»
Разработчик:
Capcom
Онлайн:
www.capcom.com/phoenixwright

Mario & Luigi: Bowser's Inside Story (2009)

Сага Mario & Luigi, которую с натяжкой можно отнести к JRPG, начала свое победное шествие с GameBoy Advance. Отличительной особенностью всех частей была нарочитая несерьезность (вполне обычное дело для игр про Марио) и небезынтересная боевая система, которая требовала от пользователя максимальной сосредоточенности. Bowser's Inside Story – самый свежий на данный момент выпуск, и здесь разработчики дали волю фантазии. Нам предстоит опекать не только Марио и Луиджи, но и самого Баузера, который героев в буквальном смысле слова проглотил. Забавные ситуации следуют одна за другой – действия Баузера обычно приводят к интересным последствиям для усатых братьев, и наоборот. К тому же в Bowser's Inside Story авторы наконец-то задействовали особенности DS. И если Partners in Time казалась слишком уж детской, то Bowser's Inside Story способна рассмешить практически любого.

Рекомендуем: Mario & Luigi: Partners in Time, Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood







ИНФОРМАЦИЯ

Оценка СИ:
8.5
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«Новый Диск»
Разработчик:
AlphaDream
Онлайн:
bowsersinsidestory.com

Часть восьмая: ВЫБОР ЗА ВАМИ!

Казалось бы, каждая последующая версия должна быть лучше предыдущей. Ничего подобного – у всех DS есть свои достоинства и недостатки. Надеемся, окончательно определиться с покупкой вам поможет наш краткий справочник.

NINTENDO DS

Габариты/вес/аккумулятор:
148.7 x 84.7 x 28.9 мм/275 грамм/850 mA

За:
При достаточно большом везении можно найти на распродаже за сущие копейки (с другой стороны, не рассчитывайте отыскать ее в магазинах – это практически нереально). На момент написания материала совместима со всеми выпущенными для DS коробочными играми, которых за пять лет существования консоли появилось очень много.

Против:
Во многом эта версия – «проба пера». У нее не самый лучший дизайн, наименее яркие экраны (у первых моделей нельзя менять уровень яркости), а также слишком короткий и практически невесомый стилус. Да и габариты неоправданно большие. Вдобавок придется забыть про DSiWare.

NINTENDO DS LITE

Габариты/вес/аккумулятор:
133.0 x 73.9 x 21.5 мм/218 грамм/1000 mAh

За:
Удобно носить с собой – у DS Lite миниатюрные размеры. Наиболее энергоемкий аккумулятор – серьезный плюс для дальних поездок. Самая дешевая модель из тех, что сейчас продаются в магазинах.

Против:
Нет (и не будет!) возможности попробовать что-нибудь из библиотеки DSiWare (если только это «что-то» не появится в виде коробочного издания). Отсутствие камер пока что недостатком признать сложно, но после появления хотя бы одной-двух интересных новинок, где она будет активно применяться, ситуация может измениться. Не исключено, что для более мощных DSi и DSi XL в ближайшем будущем появятся игры, которые будут чудовищно тормозить на Lite или вовсе не запустятся.

NINTENDO DSI

Габариты/вес/аккумулятор:
137.0 x 74.9 x 18.9 мм/214 грамм/840 mAh

За:
Наличие цифровых камер и слота для карт SD и SDHC (используется для сохранения и просмотра фотографий, а также проигрывания музыки). Есть возможность отправлять сделанные фотографии сразу в Facebook. Несомненное достоинство модели – увеличенная частота основного процессора, а также расширенная память. А учитывая, что сервис DSiWare активно развивается, не сомневайтесь: DSi прослужит долго.

Против:
Как ни странно, именно у этой версии самая слабая батарея из всей линейки, хотя новая частота основного процессора и расширенный объем памяти делают DSi весьма «прожорливой». Отсутствует так называемый Slot 2 (есть в первых двух версиях DS) – таким образом, покупатель лишается не только огромной библиотеки GameBoy Advance, но и возможности использовать Rumble Pak и Guitar Grip для игры в Guitar Hero: On Tour. В DSi Sound (стандартное приложение для воспроизведения музыки) нет поддержки MP3.

NINTENDO DSI XL (В ЯПОНИИ – NINTENDO DSI LL)

Габариты/вес/аккумулятор:
161.0 x 91.4 x 21.2 мм/314 грамм/1050 mAh

За:
Те же самые, что и в случае с DSi, плюс несколько собственных. К примеру, увеличенные более чем на треть экраны делают XL удобнее для пожилых людей и тех, у кого слабое зрение. Угол обзора экранов изменен – окружающим легче наблюдать за происходящим. Сразу два различных стилуса в комплекте – большой и маленький.

Против:
Отсутствует Slot 2. В DSi Sound нет поддержки MP3. Многие хиты из существующей библиотеки DS на новых экранах будут выглядеть не так четко. Пусть консоль и не слишком велика по размеру, влезет она не во всякий карман. Да и лишние сто граммов веса играют в этом случае не последнюю роль – всем ли захочется таскать на себе кирпич?



НЕ ЗНАЕТЕ, КАКУЮ ВЕРСИЮ DS ПРЕДПОЧЕСТЬ? МЫ РАССКАЖЕМ!



А что, если?

Многие поклонники Nintendo дают волю своей фантазии и рисуют собственные концепт-арты. Некоторые задумки выглядят интересно, другие нелепо, а третьи попросту смешно. Но большинство смотрится как минимум оригинально.



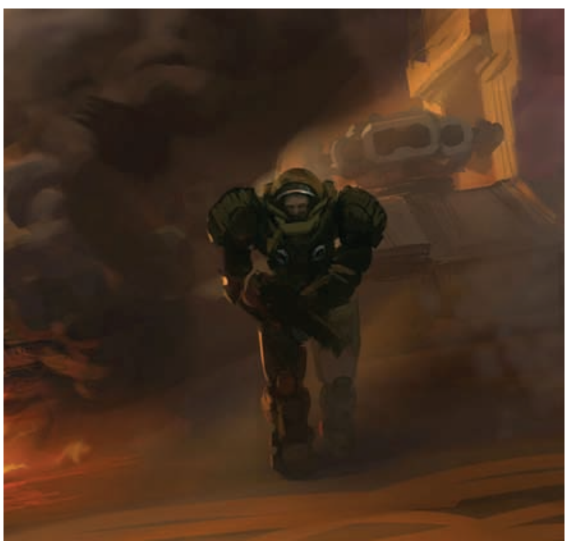
StarCraft II: инвентаризация

Авторам Command & Conquer 4 пришлось изрядно переработать саму концепцию сериала, чтобы новая игра могла претендовать на статус киберспортивной дисциплины. Создатели же StarCraft и в первый раз придумали все так хорошо, что вторую серию, даром что перешедшую в 3D и выходящую десятилетием позже оригинала, не так-то просто отличить от него. Однако нововведения, разумеется, есть, и на них уже можно взглянуть. Мы основательно проработали мультиплеерную бету и готовы провести перекличку юнитов, среди которых обнаружились как заслуженные ветераны (хотя некоторых из них узнать непросто), так и доселе незнакомые люди, пришельцы и машины.


ТЕКСТ
Александр Антонов


ТЕКСТ
Андрей Окушко

Терраны



Терраны – раса, которую можно развивать множеством разных путей. Можете опереться на пехоту (не забудьте только добавить медэваки к «головорезам» и «мародерам», а то кто ж будет лечить солдатиков?). Реально поставить на технику (и победить!) – благо «Геллионы» отлично справляются с пехотными подразделениями, а осадные танки – и вовсе практически со всеми наземными юнитами (только не забудьте прикрыться от атак с воздуха, а то останется лишь в отчаянии от собственного бессилия наблюдать за избиением любимой армии, оказавшейся в роли младенцев). Офицеры ВВС и сочувствующие могут попытаться создать непобедимую воздушную армаду, хотя тут сложнее – все-таки крейсеры терранов, на наш взгляд, хоть и выглядят устрашающе, но не так уж и мощны.

Ничто не мешает и сочетать несколько вариантов сразу. Скажем, из пехоты создавать только «головорезов» для уничтожения рабочих, а наземную и воздушную технику объединять в наступательные группы. Правда, это обойдется дороже – ведь придется параллельно развивать несколько типов зданий, да еще и тратиться на апгрейды сразу для двух родов войск, но терраны способны справиться с такой задачкой («Мулы» помогут выстроить свою экономику, а разнообразные диверсанты – притормозить чужую).



КСМ (SCV)

Space Construction Vehicle (космическая строительная машина, именно так расшифровывается данная аббревиатура) – базовый юнит-рабочий людей. Превосходит своих коллег-соперников других рас по числу хит-пойнтов (их у КСМ аж 60, что даже больше, чем у морпеха, например), но, несмотря на это, проигрывает в бою один на один и зонду и рабочему, так как не умеет регенерировать. Зато умеет чинить технику (как наземную, так и воздушную). Последнее резко повышает его ценность – ремонт в полевых условиях позволит армии продолжить наступление в ситуации, когда многим другим пришлось бы стоять и ждать подкреплений с базы.



«Мул» (Mule)

Обычным способом этот юнит (приносящий на базу больше кристаллов, чем КСМ) получить не удастся, остается вызывать при помощи орбитального командного центра (улучшенной версии обычного). Впрочем, ресурсов это не стоит – расходуется только энергия – так что на первый взгляд перед нами идеальный рабочий. Однако один недостаток все-таки есть: «Мулы» приходят к вам лишь на время, и их постоянно нужно вызывать заново. Забыли – не обессудьте, пока не вспомните, придется обходиться обычными КСМ. Зато можно получить сразу несколько (если энергии в командном центре хватит, конечно) и наслаждаться, наблюдая, как растут запасы кристаллов в закромах.

НЕ ДУМАЙТЕ, ЧТО «ГОЛОВОРЕЗЫ» СПОСОБНЫ ЛИШЬ УБИВАТЬ РЕМОНТНИКОВ. У НИХ ВЕДЬ ЕСТЬ ГРАНАТЫ, НАНОСЯЩИЕ ПО 30 ЕДИНИЦ УРОНА ЗДАНИЯМ.



Сейчас как залетим в тыл зергам – мало не покажется. Главное, потом вовремя смыться.



Да, крейсеры неидеальны, но когда приходят вдесятером, остается только молиться высшим силам…



Морпех (Marine)

Вот он – самый первый и самый известный, пожалуй, солдат людей, по праву заслуживший прозвище «наша рабочая лошадка». Дешев в производстве (даже не требует газа), стреляет как по наземным, так и по воздушным целям, но, к сожалению, атакует не слишком сильно. Да и живет недолго (45 единичек здоровья – это почти что ничего). Хотя его короткий век можно немного продлить, если снабдить щитами, дающими дополнительных 10 очков жизни, а боеспособность повысить при помощи знаменитых стимпаков, слегка подрывающих здоровье, зато увеличивающих урон. Производя морпехов в гигантских количествах, пичкая стимпаками и постоянно исцеляя медэваками, можно противостоять вражеским посягательствам как с земли, так и с воздуха. А если посадить морпехов в бункеры, они и на поздней стадии игры прикроют опасные направления и не дадут прорваться к вам в тыл.



«Головорез» (Reaper)

Именно из таких парней надо составлять команды партизан и диверсантов, работающих в тылу врага. Секрет успеха прост – «головорезам» разработчики позволили запрыгивать на утесы и соскакивать с них. А так как разнообразных плато, на которых валяются ресурсы, видимо-невидимо, неудивительно, что противники терранов просто ненавидят этот юнит. Еще бы: сидишь, добываешь себе кристаллы и газ, как вдруг откуда ни возьмись появляются «головорезы», приканчивают рабочих и быстро исчезают в известном направлении. И ищи ветра в поле – парни невероятно проворны, а после апгрейда становятся еще быстрее. Но не думайте, что «головорезы» способны лишь убивать беззащитных ремонтников и им подобных, отнюдь нет, у них ведь есть гранаты, наносящие по 30 единиц урона зданиям. Так что типичный рейд «риперов» на базу выглядит так: внезапно подпрыгнули, покрошили «шахтеров», разрушили пару построек, «просочились в канализацию». Лучше «головорезов» с такой задачей никто не справится, неудивительно, что Blizzard всячески пытается их ослабить.



«Мародер» (Marauder)

Его предназначение – бороться с бронированными целями. Против легкобронированных эффективен умеренно, зато хорошо защищенным врагам и объектам наносит в полтора раза больше урона. Здоровья у него много (для пехотинца) – аж 125 единиц, да и броней (пусть слабенькой, на единичку) не обделен. В идеале отряду «мародеров» стоит придать несколько медэваков, чтобы лечить пострадавших от вражеского огня или собственных стимпаков (да-да, как и морпехи, эти юниты тоже способны усиливать атаку за счет здоровья). А еще «мародеры» временно замедляют врагов выстрелами, поэтому их часто используют как прикрытие для танков. Расстраивает, впрочем, другое: юнит требует 2 единицы снабжения, занимает два места в транспортниках и (наравне с «головорезами») беззащитен против атак с неба. Так что «толстокожесть» и способность эффективно бороться с бронированными целями не кажутся такими уж большими преимуществами. Впрочем, на первое время (пока о тяжелой технике остается только мечтать) и «мародеры» сойдут, а дальше… А «дальше» может просто не быть, и противник сдастся, уразумев, что сопротивление бесполезно.



«Призрак» (Ghost)

Еще один «пришелец из прошлого» (читай, первой части). Спецназовец-псионик заматерел и научился новому трюку. Впрочем, EMP Round – лишь аналог (ухудшенный) возможности научного судна из StarCraft – высасывает всю энергию из врагов в определенной области, а заодно наносит по сто единиц урона щитам. Казалось бы, идеален против протоссов (у которых без щитов никто не ходит), но все портит цена (черт с ними с кристаллами, а вот 200 литров газа лишними бывают редко). К счастью, старые умения «призрака» сохранились, а значит, он еще долго будет в строю, умея и «приласкать» снайперским выстрелом, и сделаться невидимым (только бы на детекторы не наткнуться), и запустить в кого-нибудь ядреной бомбой (aka Nuke). Последняя, кстати, бьет по площадям, нанося 300 единиц урона юнитам и 500 зданиям. Конечно, сразу всю базу вы одной бомбой не уничтожите, но если запустить штуки три подряд… Собственно, именно ради «нюки» «призраков» обычно и держат наготове.


Два «Тора» и группа прикрытия. Вспомогательная база врага обречена!


«Геллионы» против морпехов, скоро счет будет разгромным. В пользу огнеметов, разумеется.



«Геллион» (Hellion)

Уж не знаем, за что юнит удостоился столь забавного прозвища (hellion переводится как «озорник»), но факт остается фактом – пехоте, на которую едет пара-тройка этих багги, будет не до смеха. Ведь перед нами гибрид огнеметчика и ховербайка Vulture из первой серии: ездит быстро, струей огня плюется (берегитесь, легкобронированные, и не стойте в ряд, а то так скопом и помрете), щиты сносит, да еще не требует газа для строительства. Добавьте сюда апгрейд на увеличение урона, и увидите, как «Геллионы» станут настоящим бедствием для врага (особенно на старте). Тактик их применения несколько, например: давить большие скопления пехоты (приехал и пожег огнеметом) или быстро забегать в тыл (не обращая внимания на бойцов) и уничтожать рабочих. Увы, юнит этот умирает быстро (у него всего 90 хитов, как у пары морпехов без апгрейда) и не имеет брони, если не считать общего для техники улучшения. А значит, станет разменной монетой в ходе войны. Впрочем, дешевизна и скорость с лихвой окупают перечисленные недостатки.



Осадный танк (Siege Tank)

Был и остается любимцем многих «терранофилов» за невероятную дальность стрельбы и высокий урон в осадном режиме. Увы, превратившись в «катапульту будущего», имеет два недостатка: во-первых, неспособен двигаться, пока не совершит обратную трансформацию, во-вторых, видит чуть дальше собственного носа («подсвечивайте» цели!). Кроме того, как и «Геллион», беззащитен против всяческих «самолетов», так что озаботьтесь прикрытием. Но урон-то, урон! В общем, наш выбор. В крайнем случае, если не хотите производить лишние юниты (хотя бывают ли они лишними?), пошлите с танками парочку КСМ и поиграйте в «застроим карту ракетными турелями». Тактика эта пришла еще из StarCraft: осадные танки раскладываются, кто-нибудь показывает им цели, а КСМ возводят рядом с техникой установки ПВО, не дающие вражьим «леталкам» сделать свое черное дело.



«Тор» (Thor)

«О-о-о! А-а-а! У-у-у!» – невольно восклицаешь при виде этих гигантских шагающих боевых роботов. У «Торов» отменное здоровье (400 единиц, так что одну атомную бомбу они стерпят) и отличные показатели атаки (и по наземным, и по воздушным юнитам). А выстрел из специальных 250-миллиметровых орудий мало кому удастся пережить. Так что те, кто подумал, будто перед нами улучшенная версия «Голиафов», неправы чуть более чем полностью. «Торы» вряд ли будут выполнять функцию передвижных зенитных пулеметов, это для них слишком мелко. Пара-тройка таких роботов мощнее целой армии и способна натворить бед на базе неприятеля. Жаль, что в транспорт поместится лишь один «Тор», но иначе они вообще оказались бы юнитами без недостатков. Хотя есть у них и еще один минус: стоят дорого. Но если сумеете построить…



«Викинг» (Viking)

Когда видите, что у врагов крейсер, а у вас ничего равного по мощи нету, не спешите кричать: «Убивают!» – лучше вызывайте отряд «Викингов» (штук 5-6), и они покажут неприятелю, где летать не следует. Но главное – даже не способность справляться с бронированными воздушными юнитами, а трансформация, позволяющая сделать из «самолета» шагающий танк и наоборот. Применять можно по-разному: заметили, что противник защитился от атаки с небес, но почему-то не боится наземных юнитов – прилетели, трансформировались, всех убили, улетели. Вариант номер два: идете по земле, никого не трогаете, бац – налет с воздуха. Быстро трансформируетесь, взлетаете и крошите наглых агрессоров на кусочки. В общем, что для одних («Викингов») благо, для других – зло. Мы о трансформации, если кто не понял.





Медэвак (Medivac)

Еще один пример гибридизации: берем транспорт, приклеиваем к нему медика, получаем медэвак. Может и лечить, и юниты перевозить. Одна проблема – первое время придется обходиться без него, пока еще построишь завод с космопортом. Но зато потом… Прибежали толпой пехоты, обкололись стимпаками, всех порешили, выживших подлечили. Или так: погрузили в медэваки «Торов», прилетели на «стрелку», высадили, победа. В общем, те, кто ночи просиживал в StarCraft, сами догадаются, насколько это убойный (хотя и не наносящий повреждений) юнит. Правда, часть фанатов считает, что узкая специализация лучше универсальности, но Blizzard пока ничего менять не собирается.



«Ворон» (Raven)

Как и медэвак, защитить себя не может, зато обладает кучей полезных функций. Во-первых, засекает невидимок. Во-вторых, строит (за энергию!) «живущую» несколько минут турель, способную накрошить пяток вражеских пехотинцев. В-третьих, запускает самонаводящиеся ракеты (аналог мин-пауков из первой части, если кого догонят секунд за 15-20, мало не покажется). Наконец, выпускает БПЛА (беспилотные летательные аппараты), сбивающие вражеские ракеты. Полезность сомнительна, тем более что этим аппаратам приходится тратить собственную энергию на противоракетную оборону, но теоретически может пригодиться. Эх, если бы «Ворон» еще и стрелять умел…



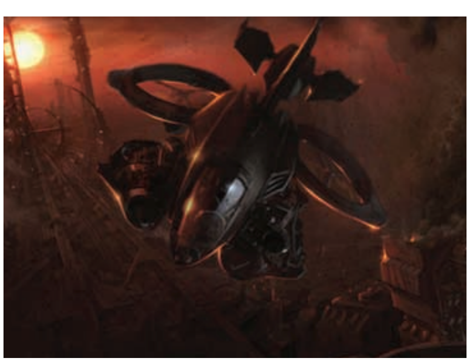
«Банши» (Banshee)

Еще один диверсант в рядах терранов, но атакующий с воздуха. Благодаря невидимости незаметно просачивается сквозь вражеские порядки (не напоритесь на юнит-детектор!) и отправляет на землю подарочный груз ракет. Звено «Банши» позволит постоянно беспокоить оппонента, заставляя опасаться атак со всех направлений и расходовать ресурсы на оборону. Впрочем, противоядие есть: стоит обнаружить это самое звено и послать на перехват истребители, ведь конструкторы не научили летающего диверсанта отбиваться от авиации. И придется «Банши» срочно улепетывать домой под защиту ПВО. Если, конечно, неподалеку не укрыты в засаде ваши же «самолеты».



Крейсер (Battlecruiser)

Если по отношению к какому-то из терранских юнитов и можно употребить слово «разочарование», то это крейсер. Совершенно невразумительные показатели атаки («Стыдно, товарищи конструкторы, стыдно!») и невероятная стоимость не искупаются большой живучестью и базовым показателем брони в 3 единицы. Не спасает и хвалебное «Орудие Ямато» – спецатака «Тора» действует ничуть не хуже, а сам по себе боевой робот обойдется дешевле. В общем, на данный момент крейсеры – явные аутсайдеры терранской армии, и если разработчики что-нибудь не предпримут, так этим кораблям и оставаться на последнем месте. И неважно, что они летают, а «Торы» нет. Вы ведь уже знаете про медэваки…



ГЛАВНОЕ У «ВИКИНГОВ» – ДАЖЕ НЕ СПОСОБНОСТЬ СПРАВЛЯТЬСЯ С БРОНИРОВАННЫМИ ВОЗДУШНЫМИ ЮНИТАМИ, А ТРАНСФОРМАЦИЯ, ПОЗВОЛЯЮЩАЯ СДЕЛАТЬ ИЗ «САМОЛЕТА» ШАГАЮЩИЙ ТАНК И НАОБОРОТ.

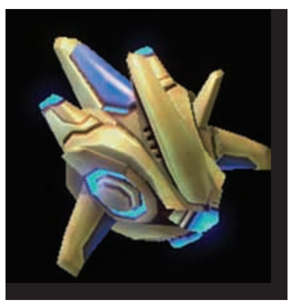
Протоссы



В первой части протоссы позиционировались как раса, опирающаяся на качество юнитов, а не их количество. На деле же так оказывалось далеко не всегда. Например, в противостоянии с терранами преимущество в качестве войск было как раз не на стороне протоссов, и чтобы справиться с танками и ховербайками, приходилось и производить больше юнитов, чем у терранов, и использовать некоторые тактические хитрости. В Blizzard решили не менять концепцию расы, поэтому было добавлено несколько весьма эффективных инструментов, в том числе и для борьбы с тяжелой наземной техникой.

Прежде чем перейти к описанию юнитов, упомянем две новые и очень интересные способности расы. Во-первых, «Искривление времени», доступное из нексуса практически с первых секунд игры – нужно только подождать, пока накопится нужное количество энергии. Эта способность применяется на собственные здания, действует в течение 20 секунд (еще совсем недавно это время равнялось 30 секундам) и ускоряет производство юнитов на 50%, а исследование технологий – вдвое. Спектр применения «Искривления» просто огромен: здесь и ускорение постройки первого зилота, и увеличение темпа производства зондов в начале игры для более интенсивного развития экономики, а уж про форсирование исследования столь важных технологий, как дальность стрельбы «Колосса» или «рывок» зилотов, и говорить не приходится.

Второе интересное нововведение – это улучшение первого здания, производящего боевые юниты. После апгрейда строение превращается во врата искривления, которые позволяют создавать войска, так сказать, в кредит. Оплата осуществляется моментально, как и обычно, но юнит появляется сразу же, а вот после этого врата искривления не могут строить следующий юнит в течение времени, нужного для «изготовления» предыдущего бойца. Но главное – создать новый юнит позволяется в любой точке зоны действия пилона. Это открывает небывалый простор для маневра. Построив пилон недалеко от базы противника, или воспользовавшись специальным режимом фазовой призмы, можно очень быстро перебрасывать свои войска к базе неприятеля.



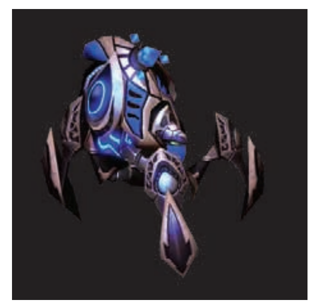
Зонд (Probe)

Практически полный аналог зонда из первой части: стоит все те же 50 кг минералов, отнимает одну единицу снабжения, атакует на 5 единиц, разве что строится чуть быстрее. Система возведения зданий у протоссов не изменилась, зонды только «заказывают», а дальше спокойно могут заниматься другими делами. В более ранней версии в игре присутствовал темный пилон или обелиск, который увеличивал количество минералов, переносимых зондами за одну поездку, но до бета-версии обелиски не добрались.



Зилот (Zealot)

Этот юнит играет очень важную роль в армиях протоссов, особенно когда они противостоят друг другу. Безусловно, дело не сводится к простой штамповке зилотов с нескольких врат: нужно строить и «Сталкеры», чтобы они наносили дополнительный урон с задней линии, и «Бессмертных» на более поздней стадии, однако в конечном счете все решает преимущество в количестве пехотинцев. В конфликте с зергами зилот – основная сила, противостоящая зерглингам. Эти твари способны в считанные секунды сгрызть практически любой юнит протоссов, будь то «Сталкер», «Бессмертный» или «Колосс». И только зилоты позволяют сдерживать натиск армии зерглингов и использовать более технологичные юниты с максимальной эффективностью.



«Сталкер» (Stalker)

Неравноценная замена «Драгуну» из первой части. Все преимущества, что были у «Драгуна» – дистанция атаки и ее сила – были утеряны. Но тем не менее, без «Сталкера» протоссам не обойтись. С тараканами зергов, которые появляются достаточно рано, зилоты не могут ничего сделать, и, хотя «Сталкер» – не лучшая защита от тараканов, но сражается с ними намного эффективнее. «Сталкеры» хороши и против атак «головорезов», юнитам ближнего боя за ними просто-напросто не угнаться. Способность «Перемещение» используется не столь часто, но телепортировать несколько «Сталкеров» в гущу танков бывает приятно, поскольку в такой ситуации вражеские машины начинают стрелять друг по другу.

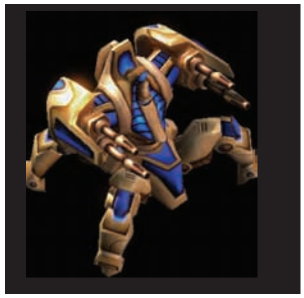
Излучатель пустоты может в одиночку решить исход игры.





«Наблюдатель» (Observer)

Видимо, в Blizzard были вполне довольны работой «Наблюдателя» в первой части. Он стоит все те же 25 кило минералов и 75 литров газа, у него все так же 40 единиц здоровья и 20 единиц щитов. Изменилось незначительно только время постройки, была уменьшена цена исследования скорости перемещения, и совсем убрана возможность увеличения дальности обзора.



«Бессмертный» (Immortal)

Вот он, страшный сон танков. Они больше не будут наводить ужас на слабо защищенных зилотов и «Сталкеров». Пока у «Бессмертного» активен щит, любая атака наносит ему всего 10 единиц урона или меньше. Как только щит пробит, «Бессмертный» получает обычный урон. Он является грозой не только танков, но и любого тяжелого юнита, но становится легкой добычей для стайки зерглингов. Поэтому не стоит оставлять «Бессмертных» без прикрытия.



Призма искривления (Phase Prism)

В некоторой степени доработанный шаттл из первой части. Помимо выполнения своих прямых обязанностей по транспортировке юнитов, переходя в фазовый режим, может превращаться в летающий пилон (в этом режиме призма неподвижна). Призма и врата искривления отлично работают в связке.



«Колосс» (Colossus)

Основная область применения «Колоссов» – борьба с многочисленными, но не обладающими могучим здоровьем юнитами противника, такими как зерглинги, гидралиски, тараканы, морпехи или «мародеры». У «Колосса» и без того была внушительная дистанция атаки – 7 единиц после улучшения, а недавно ее еще увеличили, и теперь после улучшения она равна 9 – это больше, чем пол-экрана. Теперь лазеры «Колоссов» в полной мере оправдывают свое неофициальное название «лучи смерти». Но, как и в случае с «Бессмертными», им просто необходима поддержка зилотов и «Сталкеров».



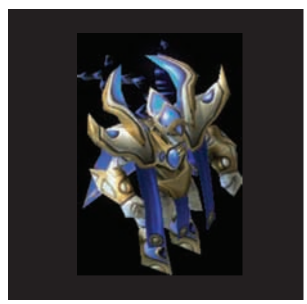
«Часовой» (Sentry)

Еще одна боевая единица, производящаяся во вратах, и по совместительству первый маг протоссов. Blizzard постоянно меняет способности юнитов, но на данном этапе у «Часового» их три. Первая – «Охранный щит». Он снижает силу дистанционных атак по юнитам внутри этого щита, благодаря чему «Часовой» становится отличным контр-юнитом, например, для муталисков. Несколько «Часовых» под двумя-тремя щитами способны уничтожить немного превосходящую количеством армию муталисков. Другая способность – «Силовое поле». «Часовой» создает небольшую непроницаемую для юнитов зону. Очень удобно использовать эту способность на рампах, например, для разделения атакующей армии противника на две части. Третья способность – «Иллюзия», ранее ей обладал высший тамплиер. Действует она теперь немного иначе: юнит не копируется, а выбирается из списка. Так что, для создания при помощи этой способности, например, архона, самого архона иметь не обязательно.



Темный тамплиер (Dark Templar)

Если оппонент зазевался и забыл построить детектор, пара темных тамплиеров могут не только доставить ему большие неприятности, но и привести свою армию к победе. Они по-прежнему постоянно невидимы и наносят большой урон. Что еще нужно?



Высший тамплиер (High Templar)

Этот юнит, если и изменился с первой части, то совсем несильно. Атаковать высший тамплиер по-прежнему не может. Главная его способность – «Псионический шторм» – осталась при нем, только немного ослаблена. Вторая способность, «Отдача», используется против магов, с ее помощью высший тамплиер опустошает запасы маны вражеского юнита и наносит ему урон, численно равный этим самым запасам.



Архон (Archon)

Теперь остался только один вид архонов, который производится из темных и высших тамплиеров, взятых в любом соотношении. Архон все так же имеет 10 единиц здоровья и 350 единиц энергии щита. Никуда не делся и splash-урон. Проблема теперь в другом, раньше архон использовался как главное оружие против муталисков, но эти твари теперь не складываются в единый стек, что снижает эффективность архонов.

> ТЕПЕРЬ ЛАЗЕРЫ «КОЛОССОВ» В ПОЛНОЙ МЕРЕ ОПРАВДЫВАЮТ СВОЕ НЕОФИЦИАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: «ЛУЧИ СМЕРТИ».



Призма может засылать в тыл врага войска прямо из врат искривления.



Псионический шторм, может быть, и стал несколько слабее, но по-прежнему является грозным оружием в руках умелого протосса.



Оцените дистанцию атаки «Колоссов». При должной поддержке с ними нелегко справиться.

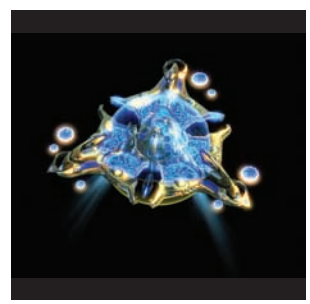


Авианосцы изменились в основном внешне.









«Феникс» (Phoenix)

Первый летающий юнит протоссов. Он может атаковать исключительно летающие цели, однако это ограничение несколько смягчается его способностью поднимать любой юнит в воздух. Эту машину тяжело использовать как главный противовоздушный юнит, с теми же муталисками «Часовые» справляются лучше, но «Феникс» нашел себе применение благодаря своей способности. Армия из зилотов и «Фениксов», которые будут поднимать наиболее важные юниты оппонента в воздух, является грозной силой.

Излучатель пустоты (Void Ray)

Не обладая большим запасом здоровья, он умирает за считанные секунды. Излучатель пустоты не сдержит удар даже небольшого отряда ранних юнитов, вроде морпехов или «Сталкеров». Но это все компенсируется большой дистанцией атаки и ее особенностями. Чем дольше излучатель пустоты бьет по цели, тем больший урон он наносит (часто их заранее «разогревают», снося щиты на своих зданиях). Если благодаря разведке вы видите, что у оппонента нет противовоздушных юнитов или стационарные системы ПВО стоят не там, то пара излучателей пустоты в считанные секунды способна уничтожить главное вражеское здание. В противостоянии с зергами они отлично подходят для отстрела надзирателей, что существенно влияет на рост армии этих воинственных паразитов.

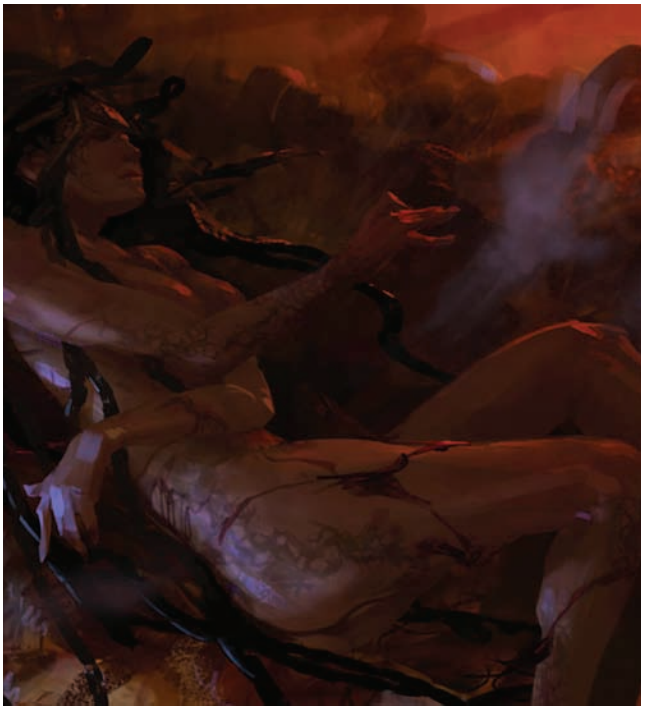
Авианосец (Carrier)

Изначально этого юнита не было во второй части. Поклонников сериала такое положение дел не устроило, и они засыпали офис Blizzard просьбами и даже требованиями вернуть его в игру, что в итоге и было сделано. Как и в случае с «Наблюдателем», изменений мало. Запас здоровья, щитов, цена и требуемое количество ячеек снабжения остались прежними. Чуть уменьшилось время производства, в самом начале корабль сразу несет 4 перехватчика, и еще столько же можно докупить, ничего дополнительно не изучая. Плюс появилась возможность получить технологию для увеличения скорости вылета перехватчиков с авианосца.

Материнский корабль (Mothership)

Материнский корабль – сила, с которой приходится считаться. Он прикрыт «толстыми» щитами, обладает недюжинным запасом прочности и наносит большой урон. Одновременно у каждого игрока может быть только один такой юнит. Материнский корабль во многом унаследовал функции «Арбитра». Он способен скрывать находящиеся вблизи юниты, а с недавнего времени может и массово телепортировать к себе свои подразделения из заданной области. Вторая полезная способность называется «Воронка». Материнский корабль открывает локальную черную дыру, куда засасывает всех без разбору. По окончании действия этой способности юниты, затянутые туда, возвращаются. Таким образом можно разделить армию противника на две части, и пока одна из них поглощена воронкой, расправиться со второй.

Зерги



Слизь, также известная как «крип» (creep), и раньше играла важную роль – зерги могли возводить здания исключительно на ней. Теперь же слизь создают не только строения, а сам скользкий «фундамент» дает своим хозяевам конкретные преимущества: так, юниты зергов получают бонус к скорости перемещения на слизи, а боевые единицы других рас, наоборот, штрафуются, передвигаясь по ней. И сейчас в затяжной игре нередки случаи, когда половина карты может быть покрыта слизью. Теперь ее могут вырабатывать и надзиратели на небольшом участке вокруг себя, правда, когда они прекращают это делать, слизь постепенно исчезает. Другой новый способ производства слизи – это умение изменившейся до неузнаваемости королевы. Она создает опухоли, которые очень быстро распространяют вокруг себя слизь. Опухоли ставятся только на слизи, и у них мало здоровья, но с их помощью можно очень быстро протянуть полосу слизи на большое расстояние.

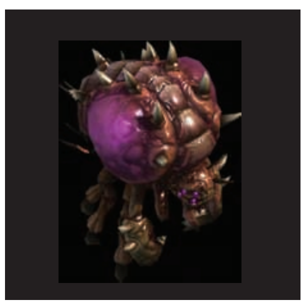
Зерги также приобрели очень интересное строение (или существо? С этими тараканами нельзя быть ни в чем уверенным…) – нидус-червя. Один его конец строится на базе, в него загружаются войска, а второй разрешается перекинуть в любую точку карты, где нет тумана войны. При уничтожении «головы» червя войска не умирают. Можно подлететь любым воздушным юнитом к базе врага и активировать червя, выпуская из него свои отряды.

В остальном же это привычные нам по первой StarCraft зерги, конечно, со своими новыми юнитами и возможностями, но без каких-то принципиальных нововведений.



Рабочий (Drone)

Рабочие зергов, как и других рас, фактически не изменились. Они «эволюционируют» в здания, таким образом освобождая ранее занятую ячейку снабжения. У других рас в главном здании появляются только рабочие (за исключением материнского корабля протоссов, но он может быть только в одном экземпляре), поэтому никаких проблем с точками сбора у них нет. У зергов же все юниты производятся в инкубаторе, но в Blizzard решили и эту проблему: инкубатор позволяет ставить две точки сбора, одну для рабочих, другую для остальных юнитов.



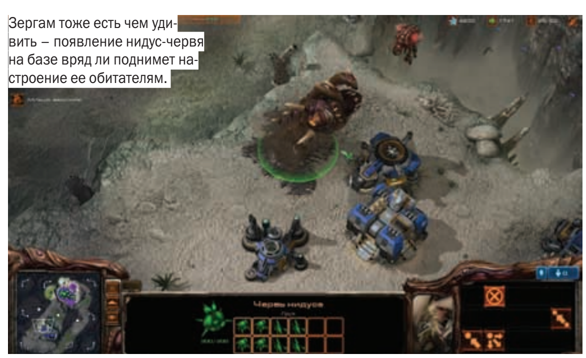
Надзиратель (Overlord)

Потерял способность детектора, что существенно осложняет жизнь зергам, но научился вырабатывать слизь. После улучшения инкубатора открывается возможность исследовать апгрейд скорости надзирателей и способность перевозить юниты. Кроме того, надзиратели могут мутировать во владык.

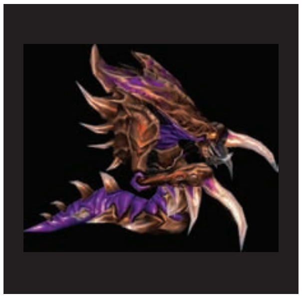


Владыка (Overseer)

А вот владыки уже могут обнаруживать скрытых врагов, при этом не умеют вырабатывать слизь и перевозить юниты, однако получают другую способность – создавать мимикрида. Это существо при приближении вражеских сил превращается в зилота, морпеха или зерглинга соответственно, после чего его можно использовать в качестве разведчика, ведь для оппонента он подсвечивается, как свой. Мимикрид живет 150 секунд.

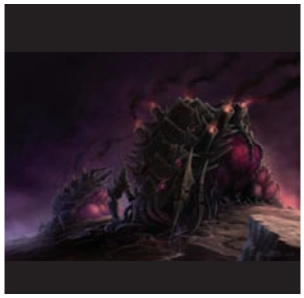


Зергам тоже есть чем удивить – появление нидус-червя на базе вряд ли поднимет настроение ее обитателям.



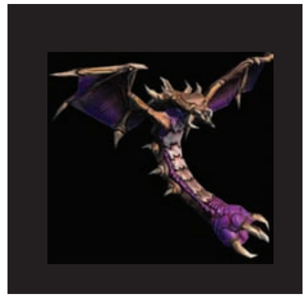
Гидралиск (Hydralisk)

Один из основных юнитов зергов из первой части остался таковым и во второй. Только теперь гидралиски доступны на более поздней стадии игры: перед тем как построить для них здание, необходимо произвести улучшение инкубатора. Гидралиски стали немного дороже, отныне они стоят 100 единиц минералов и 50 единиц газа (против 75 и 25 в первой части), но получили чуть больший запас здоровья и причиняют больший ущерб. Интересно, что для атаки в ближнем бою (как и для тараканов) была сделана специальная анимация. Тип атаки и наносимый урон при этом не меняются.



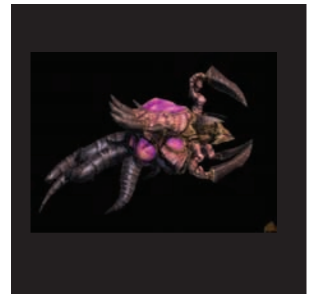
Заразитель (Infestor)

Совершенно новый маг зергов, умеющий, как и тараканы, передвигаться под землей. При помощи своей первой способности он создает зараженного террана, причем на пустом месте, подопытные человечки для этого не требуются. Инфицированный имеет довольно слабую атаку и живет не очень долго. Вторая способность заразителя – «Невральный паразит». С ее помощью зерг на определенное время берет под контроль вражеский юнит. Можно сказать, это ослабленная версия Mind Control темного архона из первой части. Третья способность заразителя активно используется в играх против терранов. «Микоз» замедляет передвижение юнитов на заданной области и наносит им урон в течение восьми секунд. Тем же морпехам приходится несладко.



Муталиск (Mutalisk)

Сами муталиски не изменились по сравнению с первой частью, но вот использовать «мутастэк» больше не получится. Мутастэк – это когда несколько муталисков находятся в одной точке, атакуя и летая почти как один. Таким образом, единственный залп может убить, скажем, морпеха. Тактика hit and run с мутастэком была одной из ключевых в сражениях зергов и терранов, однако даже без него муталиски остаются хорошим воздушным юнитом.



Губитель (Corruptor)

Перед нами, если можно так выразиться, эволюционировавший Devourer из первой части. Хороший противовоздушный юнит, к тому же обладающий неплохой способностью «замораживать» здания оппонента. Губитель насылает на здание порчу, после чего оно в течение 30 секунд не способно что-либо производить. После улучшения губитель может мутировать в хозяина стаи.



Королева (Queen)

Теперь этот юнит оправдывает свое название. С аналогом из первой части у нее нет ничего общего. Королева отлично справляется с оборонительными функциями в начале игры, но это не главное. Вся сила королевы заключается в ее способностях. Первая и, пожалуй, самая важная из них – способность порождать личинок. Зергоматка «заражает» инкубатор, и через некоторое время появляются четыре дополнительные личинки. Раньше зерги часто строили второй инкубатор рядом с первым, чтобы увеличить количество личинок, и, соответственно, число производимых в единицу времени юнитов, теперь для этого есть королева. О второй ее способности мы уже сказали выше – это создание опухолей. При помощи третьей повелительница зергов моментально восстанавливает около 150 единиц здоровья выбранному юниту или строению.



Зерглинг (Zergling)

Что может быть лучше, чем пробежать первыми шестью зерглингами на базу к противнику и убить там если не всех, то большую часть рабочих? Перекрывать рампу – это первое, чему учит игра против зергов. Протоссы стали преграждать им путь зилотами, терраны – строениями. Во второй части зерглинги практически не изменились, разве что скорость увеличилась. К слову, без каких-либо улучшений с обеих сторон, зилот теперь не в состоянии убежать от зерглингов по слизи. После постройки соответствующего здания у зерглингов появляется возможность мутировать в гиблингов.



Гиблинг (Baneling)

Юнит-самоубийца. Наносит дополнительный урон слабо защищенным войскам и строениям. Хорошо зарекомендовал себя в противостоянии зергов и терранов, которые в этом матч-апе в основном воюют морпехами и медэваками. Если гиблингам позволить добраться до морпехов, последних уже ничто не спасет.

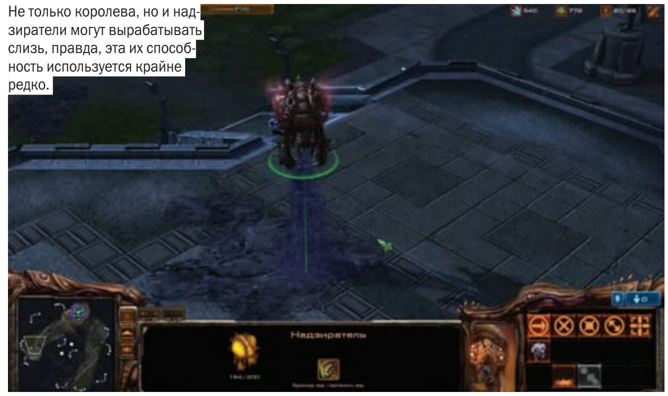


Таракан (Roach)

Таракан отлично расправляется с начальными юнитами, такими как зерглинги, зилоты, морпехи и «Геллионы», чуть хуже со «Сталкерами» и «мародерами». Противостояние же двух армий зергов в начале игры сводится к штамповке как можно большего количества тараканов. Единственный минус – тараканы не могут стрелять по воздушным целям. Так что, если противник грамотно ведет разведку и умело обороняется, можно стать свидетелем того, как пара излучателей пустоты преспокойно уничтожают наш инкубатор. Поэтому, разводя тараканов, не стоит впадать в эйфорию, забывая проверять, что делает враг. Отличительной чертой этих существ является невероятная способность к регенерации. Закопавшись, только что находившийся при смерти таракан через десяток секунд будет полностью здоров. После улучшения они также способны передвигаться под землей.



Благодаря королеве через некоторое время рядом с инкубатором появятся четыре дополнительных личинки.



Не только королева, но и надзиратели могут вырабатывать слизь, правда, эта их способность используется крайне редко.



Вот теперь размеры ультралисков действительно внушают уважение.



На ранней стадии игры без «мародеров» отбиться от атаки тараканов практически невозможно.



Хозяин стаи (Brood Lord)

Этот юнит пришел на замену Guardian'ам. Обладает огромной дистанцией атаки, равной 9 единицам (как у «Колоссов»). Терраны пока не придумали, что с ним делать. Пять-шесть хозяев стаи при поддержке гидралисков подавляют любое сопротивление со стороны людей. Процент выигрыша терранов у зергов, когда дело дошло до хозяев стаи, катастрофически мал. По идее, с ними должны справляться «Викинги», но они быстро уничтожаются гидралисками, а 275 «жизней» достаточно, чтобы хозяева стаи могли пережить первые секунды сражения, а затем методично уничтожить всю наземную силу противника. Юнит атакует интересным способом. Он десантирует на цель симбионов, маленьких существ, способных самостоятельно нападать на врага. Период жизни у них небольшой, так что одновременно сосуществуют 3-4 «поколения» симбионов.



Ультралиск (Ultralisk)

Ходячий танк зергов. 400 единиц здоровья (как в первой части) разработчикам показалось мало, в одном из первых патчей ему добавили еще 200. Кроме того, у ультралисков появился новый тип атаки по зданиям, которая наносит целых 60 единиц повреждений (против 18 в случае удара по юнитам). Еще они получили возможность закапываться. Да-да, эти огромные мамонтоподобные существа могут теперь прятаться под землю. Платить за все эти радости приходится удвоившимся расходом ячеек снабжения – один ультралиск требует 8 штук против 4 в первой части – и несколько большей ценой. **СИ**

Кому не нравятся спецэффекты и яркость происходящего на экране, попробуйте урезать графику до минимума. Разница видна невооруженным взглядом: вверху – минимальные настройки, внизу – максимальные.





Круглый стол

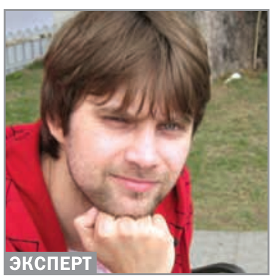
с Александром Щербаковым

Мнение участников дискуссии может не совпадать со мнением редакции и даже прямо ему противоречить. Мнение участников дискуссии может не отражать официальную позицию компаний, сотрудниками которых они являются (в случаях, если они являются сотрудниками каких-либо компаний).

› Тема обсуждения: ПАТРИОТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

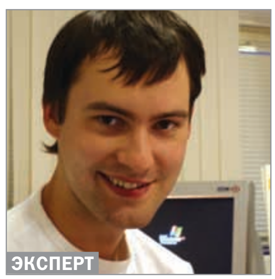
«Круглый стол» — новая рубрика, которая в дальнейшем может стать постоянной. Смысл ее достаточно прост. Ведущий – которым, как вы уже поняли, является Александр Щербаков – собирает несколько экспертов за одним столом (или, если с этим проблемы, – за одной телефонной или видеоконференцией). Дается тема, участники в свободной форме делятся своим мнением. В дискуссиях будут принимать участие интересные люди из индустрии, профильной журналистики, а также, возможно, эпизодически и не эксперты, а просто люди с любопытным мнением. И, конечно, с подвешенным языком.

В дискуссии принимают участие:



Александр Щербаков

Человек и пароход. Руководит студией Dreamlore. Ведущий рубрики «Круглый стол».



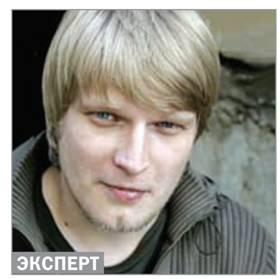
Андрей Белкин

Руководитель TM Studios, продюсер компании «Акелла». Сейчас работает над Postal III.



Георгий Добродеев

Руководитель PR-направления компании «Новый диск».



Виктор Перестукин

Эксперт в области компьютерных и видеоигр. Бывший редактор журналов «Страна Игр», XS Magazine, PC Gamer. В данный момент – игроблоггер.

Для обсуждения темы русских патриотических игр мы решили собраться в недорогом вьетнамском кабаке за кружечкой украинского пива.

АЩ: Итак, нам нужно понять, что же такое эти патриотические игры, о которых недавно говорили в Думе. Если перед нами стоит задача разработать патриотическую игру, как сделать так, чтобы это не было собачье дерьмо и распил бюджетов. Разумеется, мы рассматриваем гипотетическую ситуацию, когда нужна хорошая патриотическая игра и этого нужно достичь в идеальных, тепличных условиях.

Для начала давайте попробуем расшифровать термин. Что такое, по вашему, «патриотическая игра»?

ГД: Патриотическая игра – это игра, которая вызывает патриотические чувства!

АЩ: Что такое патриотизм?

ГД: В современном понимании – это непонятно откуда берущееся стремление отдавать что-то политической системе!

АЩ: Однако!

АБ: Вообще патриотизм все воспринимают по-разному, это такая эфемерная вещь.

ВП: Я считаю, что если мы говорим о патриотических играх, то патриотическая игра – это та, которая продается на международном рынке и хорошо котируется там. И пусть эта игра не будет о нашей истории, не о России даже, а вообще какое-нибудь фэнтези. Но если игра успешна и получила хорошие оценки в прессе, поверьте, уже этого достаточно, чтобы наши пользователи гордились страной и тем, что мы способны выдавать качественный продукт. Для меня патриотический продукт – тот, за который не стыдно нам самим, не стыдно за него в мире.

АЩ: Ты верно рассуждаешь, Капитан Очевидность. Ты рассуждаешь с позиции умного человека. Все сидящие за столом все это прекрасно понимают. Очевидно, что если под проект выделяется миллион, а лучше – пять, и потом это все не пилить, а отправить в дело, то лучше просто сделать хорошую игру. А будет она там «патриотическая» или нет – это не важно. Главное, что она будет русская.

Но постановка вопроса другая, никто не даст тебе сделать фэнтези, не дадут денег, под «патриотической» игрой у нас подразумевают другое. Как правильно сказал Гоша, это такая хренотень, которая льет воду на мельницу политической системы и прославляет нашу «многонациональную» бла-бла-бла, ну ты понял.

ВП: Если мы говорим об игровом бизнесе, то продается то, что продается. Если

S.T.A.L.K.E.R. – ТАМ ЛЮДИ ДЕЛАЛИ ТО, ЧТО ИМ НРАВИЛОСЬ. НЕ ЛУБОК РИСОВАЛИ, А ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЛЮБИЛИ СВОЕ ДЕЛО. И ЭТА ЛЮБОВЬ ПЕРЕДАЛАСЬ АУДИТОРИИ. НО СКОЛЬКО ЕЩЕ ТАКИХ ТЕМ МОЖЕТ У НАС СУЩЕСТВОВАТЬ? И ПРИ ЭТОМ ЭКСПОРТИРУЕМЫХ.



S.T.A.L.K.E.R. – хороший, возможно, лучший вариант экспортируемого, но при этом «своего» проекта.

патриотический сеттинг будет хорошо продаваться в нашей стране, то дело даже не в миллионах на разработку и вообще не в деньгах. Просто игровая культура к нам пришла с Запада, каноны жанров, все шедевры, на которые мы ориентируемся, они сделаны там и сделаны до нас...

ГД и **АБ**: Тетрис!

ВП: Тетрис. ОК, да. Но не Тетрис же делать всю жизнь...

АБ: Здесь, между прочим, можно поспорить!

ВП: Просто мы отстаем. Почти всегда есть более интересные аналоги на Западе. Если мы делаем шутеры по Второй мировой – есть всем известные игровые серии, с которыми наши поспорить не могут. Более востребована высадка в Нормандии, а не штурм Берлина – об этом и речь.

АБ: Сделали бы штурм Берлина – все бы дрочили, все нормально. Но ты правильно говоришь, что наши отстали – заходить на рынок со своими жанрами непонятно как, делать клон Call of Duty, но про Сталинград – тоже непонятно как. Мы это все и не сделаем. А с другой стороны, есть вот японские игры. Которые делались, в общем-то, для своих, для своего рынка и использовали свои сеттинги. А уже потом появились бренды, жанры и так далее. В идеальном, «тепличном» мире, возможно, здесь крылась бы какая-то рецептура.

АЩ: То есть, делать игры для внутреннего рынка, а там как пойдет что ли?

АБ: Ну, мы же говорим больше о «тепличных» условиях, а не о реальной коммерческой стороне вопроса. Понятно, что если говорим о деньгах, то нужно продавать американские игры и все будет пучком. А если «тепличные» условия, то это русские игры для русских пользователей.

ГД: Тут вопрос в том, делать русскую игру для русских или же делать патриотичную игру – которая будет вызывать, собственно, патриотизм. Это немного разные вещи.

АЩ: И можно ли сделать игру, которая будет каким-то образом продвигать русскую культуру на Запад?

ГД: Ну вот «Аллоды Онлайн», которые недавно вышли, вот вам лубок, златоглавые церкви и так далее.

АБ: В том-то и дело, что патриотизм – это не лубок на самом деле. Лубок – это лубок. А патриотизм – это патриотизм.

ВП: На самом деле продажа наших узнаваемых русских символов на Запад, Ведь игра «Аллоды Онлайн» – она же как-то представлена и на Западе, и в Китае. Что-что, а русских игр для потребления на Западе выпущено немало.

ГД: Если даже случай, когда не русские выпустили игру. Вот есть, например, World in Conflict: Soviet Assault, про то, как русские отымели...

ВП: Вот это пример!

ГД: Да, это не патриотическая игра. Но вообще мне кажется нужно акцентироваться на каких-то, если так можно выразиться, непереводимых реалиях языка. И на их основе выстраивать игру.

АЩ: Давайте переформулируем вопрос. Например, стоит задача в своем «произведении», простите, возвеличить Русь-матушку. И на это есть бюджет. С этим бюджетом так называемая «кровавая гэбня» приходит к товарищу Добродееву и говорит: «Вот, нам нужна такая игра, только чтобы все деньги были вложены в разработку, а не в прожирание – а то расстреляем». Как ты будешь возвеличивать через игровой продукт Русь-матушку?

ГД: Можно перебрать жанры и понять, что можно сделать. Например, берем аркады с супергероем русским, Человек-изба там или Человек-печь...

АЩ: Капитан Россия!

ГД: Капитан Россия... Скорее, Лейтенант Россия. У него после Чернобыля мутации позитивные, которые ему позволяют разрушать или, например, освобождать Москву от вторжения.

АЩ: Каким образом это возвеличивает Русь-матушку? Почему это звучит как новая игра компании Dreamlore – то есть, это трэшня в кубе? А у нас стоит задача сделать патриотическую игру, которая не является трэшем.

АБ: Мы обсуждаем некую абстракцию, но тем не менее мы все помним, что игры – это еще и коммерческое предприятие. И в связи с этим вопрос. А вообще патриотические игры в России продаются? Вообще хоть какой-то патриотический контент прет?

АЩ: Футбол смотрят, хоккей смотрят, Евровидение смотрят. Ходят с шарфами и с флагами по улице – если выигрываем у Голландии. Значит прет.

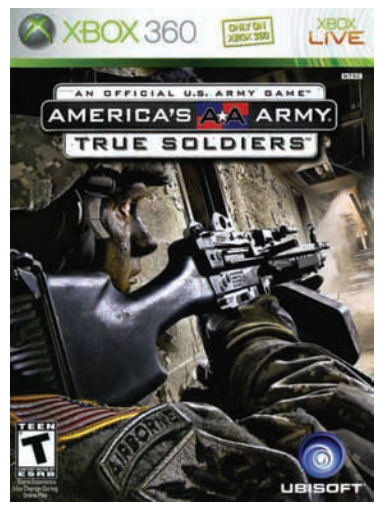
ВП: Я думаю, что у нас так: патриотизм прет и продается, но правильно встроить его в игровой контент, видимо, не получается. И вообще, на одном патриотизме игра не выедет.

АЩ: Конечно не выедет. Но как сделать так, чтобы патриотическая игра не была говном?

ВП: Почему мы все играли в игры, посвященные гражданской войне в США, например, Sid Meier's Gettysburgh! и все в этом роде? Потому что Sid Meier's Gettysburgh! одна из самых лучших тактических стратегий. Играли за южан, за северян...

АБ: Выучили историю США лучше, чем сами американцы.

ВП: Вот-вот. Они качественно преподнесли свою историю, пропиарили, и вот теперь она продается. Теперь дело за нашими – у нас история не менее интересная. С «Ил-2. Штурмовик» получилось же!



Слева: Пропагандистская игра аналогичного толка, но про российскую армию, в нынешних условиях просто немыслима и будет расценена, как издевательство.

АБ: Подожди. Тема гражданской войны в США очень хорошо продается в Америке, это золотое дно. То есть, дело не в том, что это Сид Мейер или там жидомасоны сказали ему продвигать американскую культуру. Просто человек проводил грамотный маркетинг – в каком сеттинге ему можно сделать тактическую игру.

АЩ: Если мы обратимся к фольклору, как это делают те же китайцы? Можем ли мы сделать God of War с Ильей Муромцем? Допустим, у нас есть команда, которая способна это воплотить.

ВП: В God of War нет никакого патриотизма, ни американского, ни греческого, никакого.

АЩ: В нашем случае это будет продвижением русской культуры.

АБ: Я думаю, «зарядить» игру на экспорт можно только тогда, когда ты сам любишь то, что делаешь.

АЩ: Я люблю Илью Муромца!

АБ: Да, но когда ты берешь заведомый лубок – ты не зарядишь этим аудиторию. Вот «Сталкером» ты зарядишь, потому что тебе это нравится.

АЩ: Да, это отличный пример.


Многие согласны с тем, что Warhammer 40000 – отличная основа для сеттинга «Россия в будущем».



Слева: К сожалению, независимый «патриотический продукт» сейчас выглядит примерно так.

МОЖНО ОБРАТИТЬСЯ К БУДУЩЕМУ: КАК БУДЕТ ВЫГЛЯДЕТЬ НАША СТРАНА. «РОССИЯ В БУДУЩЕМ». МОЖНО СДЕЛАТЬ ОТЛИЧНЫЙ СЕТТИНГ, КАКИЕ-НИБУДЬ БРОНИРОВАННЫЕ SPACE MARINES.

АБ: Вот-вот, нам самим это нравится, нам самим это интересно. А игра про Илью Муромца вне зависимости от реализации может восприниматься как заведомый трэш.

ВП: На самом деле правильную тему затронули. Антураж «Сталкера» настолько глубоко вошел не только в игровую культуру, но вообще в мировой образ постапокалипсиса советского типа – ну, как Fallout...

АЩ: Это не постапокалипсис. Выйди на улицу!

ВП: Ну, не все так плохо. Вот мы тут сидим, свет есть...

ГД: Тем не менее, это четко коррелируется с западными представлениями о России. У них это Чернобыль.

ВП: Вот, вот! Сейчас вышла игрушка MAG, куча народу в сети рубится. Там есть группировки – американская, европейская и условно русско-азиатская, у которой штаб-квартира находится в Грозном. А внешний вид у всех бойцов взят четко со «Сталкера» – чуваки в капюшонах, балахонах, перемотаны, калашниковы.

АБ: Это хороший пример, потому что «Сталкер» – там люди делали то, что им нравилось. Не лубок рисовали, а действительно любили свое дело. И эта любовь передалась аудитории. Но сколько еще таких тем может у нас существовать? И при этом экспортируемых.

ВП: Давайте вспомним традицию изображения «плохих русских» в играх, сейчас , кажется, третий виток уже пошел. Они фактически за нас берут самые яркие наши моменты, ориентированные на то, что продается по миру под видом так называемых русских.

ГД: Там же плохие стереотипы.

ВП: И тем не менее. Они продаются. Так же как ирландцы не все ходят в юбках, ходят по пабам и не все танцуют. Допустим, у меня вот сейчас в голове родился концепт. Брутальные русские, в сталкеровских масках, закованные в броню, на гигантских шагающих роботах воюют в Антарктиде с гигантской злой корпорацией, которая нарушает экологию континента. И сделать это в духе Lost Planet, для Xbox 360, с хорошим качеством.

АЩ: С другой стороны, это не будет «Анабиозом» с роботами?

ВП: Я считаю, что нет. Здесь есть пафос. Все-таки «Анабиоз» – это драма. Это игра не героическая. А если на роботах будут золотые орлы двухголовые и все в таком духе... У нас ведь куча таких элементов, которые можно использовать.

АБ: The Red Star – пожалуйста тоже отличный пример, причем западный, видения советского пафосного будущего. Я имею в виду комикс, конечно, а не игру.

АЩ: Причем там люди действительно изучали источники, историю, а не просто клепали клюкву – хотя местами действительно получилась клюква.

АБ: Но The Red Star всем нравится, причем как русским, так и нерусским.

ВП: Это хорошо, но мы не посмотрели на зарубежные аналоги. На их патриотические игры.

АБ: Дело в том, что в Америке с патриотизмом гораздо проще, чем у нас. Они действительно очень любят свою страну. И эта тема очень хорошо продается. А у нас сложно сделать такую игру, если ты видишь то, что ты видишь. У нас все это иначе воспринимается. А там все идет от сердца.

АЩ: Да, но у нас все равно хватает «квасных патриотов», тоже идет от сердца. Клип Ромы Жигана все видели? С флагами и казачками? «Это все родное»... И существует много молодых людей, которые ведут себя так же и думают так же: «Россия, бл*, вперед!»

АБ: Проблема в том, что произошел слом. В Советском Союзе, в позднем Советском Союзе отношение к Родине было такое же, как сейчас в США, как 10 лет назад в США, 20 лет назад. А у нас тут все переломалось. Одни на то дрочат, другие на это, третьи на Рому Жигана, каждый пытается найти патриотизм в том куске нашей рваной истории, который ему почему-то кажется наиболее великим. А в Америке все достаточно ровно и они гармонично дрочат на одно и то же.

АЩ: Действительно, аудитория у нас раздроблена. Для одних, например, Сталин – враг, а для других – бог. А современность никому особенно не интересна, а аналоги America's Army невозможны. Russia's Army? Это же хоррор, а не патриотическая игра.

АБ: С America's Army на самом деле другая тема. У армии США маркетинговый бюджет растет на 30% в год, с драфтом проблемы, надо молодежь хоть как-то завлекать. В Нью-Йорке на Таймс-Сквер стоят будки, где можно вступить в армию. Чудовищный рекламный накат. Вторая полоса в Game Informer – это America's Army, до фига в печатной прессе, в онлайне реклама. Народ решает свою задачу – привлекает молодежь.

ГД: Мне кажется то, о чем мы говорили, это даже не патриотическая, а пропагандистская игра.

АЩ: Конечно.

ВП: Но нужно-то делать то, что самим нравится. А не смотреть, как сделать более патриотично.

ГД: Да, но так как мы говорим о госзаказе – игра должна быть больше пропагандистская, чем патриотическая. Вот America's Army – это игра по заказу.

А у нас ведь еще и народ намеков не понимает. Нужно прямо говорить, иначе твою идею не считают. Это вообще везде практически. Даже название должно быть какое-нибудь «Морпех против терроризма» – все понятно, что в игре. А вот в «Буке» у нас, например, была игра «Агрессия» – что, чего, к кому, какая агрессия, чья агрессия?

Реально тебя должен встречать активист РНЕ на заставке, который тебе говорит: «Пришло наше время. Пора убивать!» Или «Пора защищать!» Это экстрим, безусловно. И утрирование. Но получается, проект должен быть националистический, который в открытую говорит, что русские (ну или пресловутые «россияне») – это some serious firepower. А то не поймут.

ВП: Почему мы не вспоминаем игру «Противостояние: Принуждение к миру»?

АЩ: Это патриотическая игра?

The Red Star – отличный пример «советского» сеттинга, который, несмотря на определенную «клюквенность», нравится людям и в России, и на Западе.





Вверху: А вот так выглядит официальная игра Федеральной службы по контролю за наркотиками.

ВП: Я думаю, что задумывалась как в определенной степени патриотическая. Понятно, что выпускалась она в горячие дни, когда можно успеть продать эту фигню. Тиражи, правда, я думаю, у нее мизерные – потому что игра ни о чем. Это опять к вопросу о том, что на одном патриотизме и горячей теме далеко не уедешь.

ВП: К вопросу о патриотических сеттингах. К истории нужно обращаться осторожно, потому что, опять же, есть разночтения. Я бы на месте разработчиков повременил с историей. Как было уже правильно сказано, для одних Сталин – герой, для других – враг. И у нас очень много таких моментов, к сожалению.

Я бы обратился к будущему: как будет выглядеть наша страна. Сеттинг «Россия в будущем». Можно сделать отличный сеттинг, какие-нибудь бронированные space marines – это огромный простор для фантазии.

ГД: Мне вообще кажется, что Warhammer 40000 очень подходит под наше представление о потенциальном советско-имперском будущем.

ВП: В общем-то да. И патриотизм может рождаться в процессе разработки. Потому что направлено на будущее – не обязательно светлое, но уже какое-то развитие. Потому что сейчас мы смотрим только в прошлое и копаемся в грязном белье. Мне кажется, смотреть нужно только вперед.

АЩ: Ты в чем-то прав. Но, понимаешь, до того, как грянул кризис, у меня был концепт трэш-проекта для Dreamlore под названием «Русские боевые роботы». Там русский боевой робот Святогор сражается с чеченскими боевыми роботами, с украинским Бульбатроном и все в таком духе. Тебе не кажется, что обращение к теме «Россия в будущем» рано или поздно обернется трэшем вроде, простите, «Русских боевых роботов»?

АБ: Мне кажется, так как аудитория очень разрознена, каждый свое будущее тоже представляет по-своему...

Тут нас прерывает группа молодых людей из-за соседнего стола: «Можно вопрос?» Интересуются, что у нас за такие дебаты интересные. Пытаемся получить мнение «из народа», что такое патриотические игры в понимании простого русского человека. Выясняется, что соседний столик (который, конечно, не является аналогом репрезентативного социологического опроса), в целом, считает, что патриотическая игра должна, цитирую, «Показывать превосходство русского человека над всеми остальными, унижение людей другой национальности и расы». То есть, фактически, культивировать шовинизм и супремасизм (что, в общем-то, смыкается с термином «патриотизм»). Современная Россия не является в их глазах преемницей СССР. На вопрос о том, какие символы у современной России, ответом было: «Герб и флаг». Спрашиваем, есть за этим какая-то национальная идея? «У каждого своя». Немного озадаченные, возвращаемся к дискуссии.

АЩ: У страны есть национальная идея?

ГД: Национальная идея – это что-то, что объединяет людей. Это не обязательно что-то «высокое». Это может быть и что-то достаточно «низкое», но объединяющее.

Раньше это была Холодная война, большой враг, постоянная угроза, и нам нужно это выдержать. Это как стратегия с обратным отсчетом. Ты должен за какое-то время, например, построить восемь заводов, которые производят ракеты. «Догоним и перегоним».

АЩ: А что у нас сейчас? Сейчас-то есть национальная идея?

ГД: Лично мне кажется, что сейчас ее нет.

ВП: На самом деле, она есть, ее объявили: «Сильная, единая Россия».

АЩ: Что это такое?

ВП: Движение против сепаратизма, который появился в 90-х, все эти «возьмите столько суверенитета, сколько унесете».

ГД: Сейчас они пытаются сделать какую-то идеи и, как мне кажется, сейчас эта идея – Олимпиада в Сочи. Что мы должны ее хорошо провести и всех порвать.

ВП: Национальная идея – это еще и национальные проекты.

АЩ: То есть что, русский народ живет ради Олимпиады в Сочи?

АБ: По-моему, мы наконец-то вырулили к нормальной, реальной теме для патриотической игры. Это игра про Олимпиаду в Сочи 2014.

ВП: Ты будешь смеяться, эта тема поднималась на круглом столе в Думе, посвященном патриотическому воспитанию в компьютерных играх. И, собственно, нашими разработчиками была высказано сожаление, что все лицензии на Олимпийские игры уже давно раскуплены западными девелоперами.

АЩ: Конечно, бренд-то принадлежит Международному олимпийскому комитету.

ВП: Нашим остается только сделать кучу социалочек для «В Контакте».

ГД: Ага, «Намажь лыжи», «Наточи коньки». Поэтому и получается, что для патриотической игры сначала придется придумывать национальную идею. **СИ**

У НАС НАРОД НАМЕКОВ НЕ ПОНИМАЕТ. НУЖНО ПРЯМО ГОВОРИТЬ, ИНАЧЕ ТВОЮ ИДЕЮ НЕ СЧИТАЮТ. ЭТО ВООБЩЕ ВЕЗДЕ. ДАЖЕ НАЗВАНИЕ ДОЛЖНО БЫТЬ КАКОЕ-НИБУДЬ «МОРПЕХ ПРОТИВ ТЕРРОРИЗМА» – ВСЕ ПОНЯТНО, ЧТО В ИГРЕ.

На полках

Лучшие игры в продаже



Илья Ченцов

А знаете ли вы, дорогие читатели, что вот эти вот открывающие тексты пишутся в самый последний момент, поэтому здесь могут оказаться как самые свежие на момент сдачи номера новости, так и высосанные из пальца «откровения»?
Сегодня, пожалуй, воспользуюсь случаем, чтобы прорекламировать вышедшую на PSN демку Patchwork Heroes – новой игры Acquire, авторов Holy Invasion of Privacy, Badman! На этот раз мы играем за бригаду диверсантов, нападающих на вражеские летающие корабли и распиливающих их на кусочки прямо в воздухе. Японцы уже получили полную версию, а нам, как всегда, приходится ждать у моря погоды.



«Страна Игр» рекомендует

Heavy Rain (PS3) adventure.interactive_movie	10
Mass Effect 2 (PC, Xbox 360) role-playing.sci-fi	9.5
Kingdom Hearts: Birth by Sleep (PSP) role-playing.action	9.0
Battlefield: Bad Company 2 (Xbox 360, PS3, PC) shooter.first-person.modern	9.0
God of War III (PS3) action.adventure.fantasy	8.5
Final Fantasy XIII (Xbox 360, PS3) role-playing.console-style	8.5
Half-Minute Hero (PSP) role-playing	8.5
Army of Two: The 40th Day (PS3, Xbox 360) shooter.third-person	8.0
BioShock 2 (PC, PS3, Xbox 360) shooter.first-person	8.0
MAG (PS3) action.online	8.0

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.

Также в этом месяце

Just Cause 2
(PC, PS3, X360, 26 марта 2010 года)
Блокбастер от Square Enix, жертвующий реализмом в угоду зрелищности и обещающий беспрецедентную «вертикальную свободу».

The Settlers 7: Paths to a Kingdom
(PC, 23 марта 2010 года)
В седьмой части знаменитой градостроительной стратегии, создаваемой при участии Брюса Шелли, вы сможете победить военным, научным или торговым путем.

Red Steel 2
(Wii, 26 марта 2010 года)
Вторая часть гибрида слэшера и шутера от первого лица потребует обязательного наличия Wii MotionPlus, благодаря которому сможет похвастаться более точным отслеживанием движений игрока.

From the Abyss
(DS, 25 марта 2010 года)
Dungeon Crawler с кооперативным прохождением на двоих участников, произвольным образом создающимися подземельями и анимешным дизайном героев.

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

Наше железо



Телевизор
Игры для приставок PlayStation 3 и Xbox 360 редакция «СИ» тестирует на плазменном телевизоре Panasonic S-серии, поддерживающем разрешение 1080р.

Наши правила
Каждая рецензируемая игра тщательно изучается лучшими экспертами «СИ». По итогам тестирования пишется статья, которая публикуется в журнале. Параллельно готовится сопутствующий видеоматериал на диске. Так вы, дорогие читатели, можете составить собственное представление об игре и решить, понравится она вам или не очень. А когда попробуете ее сами – сможете сравнить наши впечатления. Если вам по каким-то причинам некогда читать статью – вы можете ознакомиться с кратким списком плюсов и минусов в правом верхнем углу рецензии. Для справки мы также выставляем численные оценки (применяется десятибалльная шкала, где 10 – это «идеально», 8 – «отлично», 7 – «хорошо»; игры с оценкой ниже 5 баллов мы вообще не рассматриваем) и выдаем медали за различные достижения – например, графический движок или сценарий. Обращаем внимание: мнение редакции «СИ» наиболее полно выражено именно в тексте; оценка – лишь краткий итог написанного.

PS3
XBOX 360

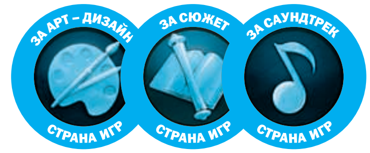
ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Final Fantasy X
2 Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht
3 Final Fantasy VIII

8.5





ТЕКСТ
Наталья Одинцова

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский издатель/дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Square Enix
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.finalfantasy13game.com
Страна происхождения:
Япония



Final Fantasy

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Удивительно красочный мир, отлично срежиссированое повествование, обаятельные персонажи, динамичные сражения, предельная доступность и понятность.

НЕДОСТАТКИ Приоритет отдан сюжету, и геймплею это не всегда идет на пользу . Мало что отвлекает от драк, медленно раскрываются особенности боевой системы.

РЕЗЮМЕ Выпуски Final Fantasy всегда отличались друг от друга миром, персонажами и правилами боев, но на сей раз создатели расстарались. Изменили вроде бы немногое – решили рассказать историю, герои которой долго не могут себе позволить передышки вроде неторопливых прогулок по городам, а в итоге с большинством шаблонных представлений о том, чего в принципе ждать от японской RPG, пришлось распрощаться.



Новый выпуск Final Fantasy – отличный повод задуматься, за что каждый из нас в принципе любит японские RPG и какие жанровые особенности готов простить понравившимся играм. Скажем, кто-то не видит ничего страшного в прокачке персонажей и бесчисленных битвах с однообразными монстрами, если правила ведения боя дают шанс проявить изобретательность, а схватки с ключевыми противниками оказываются самой настоящей проверкой на смекалку. Кого-то вовсе не раздражают запутанные лабиринты – как же, есть где порыскать и сокровища поискать. А кому-то и даром не нужна нелинейность: мол, самое главное, чтобы сценаристы интересно преподнесли историю, персонажи оказались запоминающимися, и им можно было сопереживать.

Что примечательно, неприязнь к гонке за экспой или блужданиям вслепую по разветвленным коридорам вовсе не помешает отыскать себе RPG по душе – взять хоть ту же Grandia II, в которой стычки с монстрами были строго дозированы, а правильное направление пути обозначалось стрелкой. Но поступиться возможностью срежиссировать развитие сюжета, позволить геймерам выстроить собственное приключение из десятка необязательных миссий вместо того, чтобы проникнуться уже сочиненным рассказом, – на такое потомки самураев идут крайне редко. Исключений – единицы, и номерные Final Fantasy (онлайновую FF XI в расчет не берем) никогда к ним не относились, хотя и неизменно следовали правилу «ни один выпуск не должен повторять предыдущий». Даже когда игрока вроде бы перестают вести за руку, позволяя отвлечься на дополнительные задания или же побродить по окрестностям, свобода остается всего лишь иллюзией. Единственный способ как-то изменить развитие событий – попросту не добраться до очередного ключевого этапа. Вот только желания расстаться с полюбившимися героями может не возникнуть, да и любопытство погонит вперед, оправдывая существование проложенного заранее маршрута.

Ставка на повествование сделана и в случае с Final Fantasy XIII. Создатели никогда не пытались уверить публику, что намерены поступить как-то иначе. Пока игра находилась в разработке, они исправно выдавали вроде бы важную информацию о мире и героях. Казалось, любой, мало-мальски заинтересованный в очередной «Финалке», знал: по ходу событий удастся поглазеть на сверхсовременный интерьер колонии Кокон и полюбоваться бескрайними просторами да горными кручами Пульса, земли, которую в

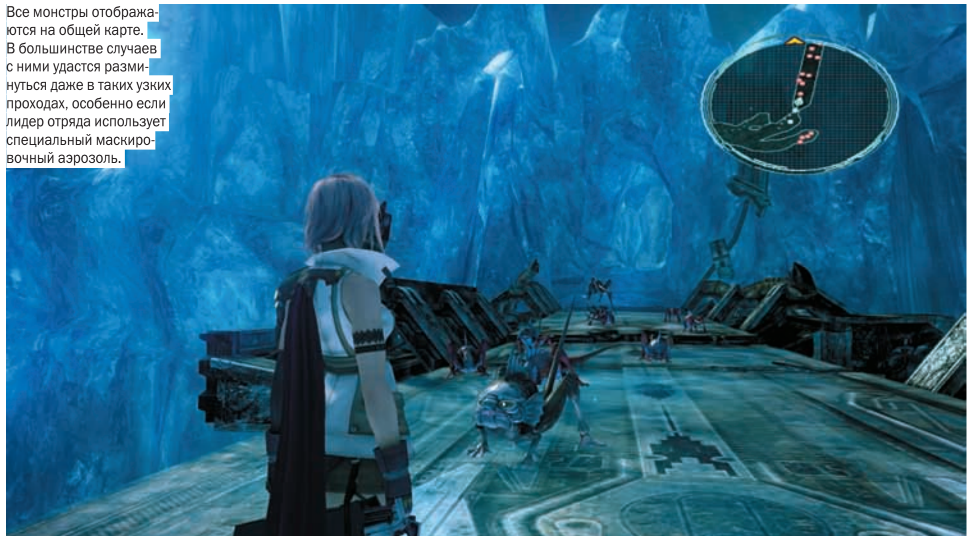
XIII



Саундтрек FF XIII традиционно радует слух, хотя лаунджевые мелодии в качестве аккомпанемента к подземельям, по которым герои проносятся, удирая от погонь, воспринимаются несколько своеобразно – мол, под такую музыку в баре хорошо было бы посидеть! Правда, когда драматичность очередного эпизода решают подчеркнуть непрекращающимся воем сирен, радуешься, что такие случаи единичны и вскоре снова включат лаундж.

Стандартные для Final Fantasy помощники-саммоны в FF XIII не забыты (здесь их называют эйдолонами). На призыв придется расходовать, опять же, «технические очки», хотя это не те же очки, за которые позволяют приобретать навыки. Восстанавливают их в зависимости от того, насколько эффективно команда дерется. Расценивать эйдолонов как аналог суператак быстро отвыкаешь: прежде всего потому, что правильно подобранная последовательность парадигм приносит победу куда быстрее, чем атаки Одина или сестер-Шив. Конечно, довольно забавно переключаться на режим «гештальт» и разъезжать по арене, например, на красной гоночной машине, мутузя врагов в реальном времени. Но настоящую благодарность испытываешь, когда саммон исчезает и его место занимают постоянные соратники, мистически вылечившиеся от всех недугов, а то и воскресшие, если вдруг до того момента, как лидер призвал эйдолона, они успели пасть в бою.





Все монстры отображаются на общей карте. В большинстве случаев с ними удастся разминуться даже в таких узких проходах, особенно если лидер отряда использует специальный маскировочный аэрозоль.



Коконе считают рассадником зла и источником всех бед. Рассказ же пойдет о суровой деве по имени Лайтнинг, внешне похожей на Клауда из Final Fantasy VII, но порой и остальным участникам истории дадут шанс оказаться в центре внимания.

Интрига, как подтверждает финальная версия, кроется в следующем: непохожесть основных выпусков цикла стала делом привычным. Чему меняться, как не антуражу и действующим лицам! Даже смелый эксперимент с гамбитами и MMO-подобными локациями в FF XII уложился в рамки допустимого, не убедив, что следующая «Фантазия» способна переиначить что-то сверх «обязательной программы». Например, распрощаться с сюжетами, допускающими, что у персонажей и их недругов есть такая роскошь, как время. Ведь как обычно было: хотя принцесса Эш мечтает освободить Далмаску от аркадийского ига, Юна повторяет путь, проделанный отцом, а Клауд пытается вернуть утраченные воспоминания, всем им не так важно уложиться в несколько дней. Карта мира велика, путь до очередного города, по логике игры, вполне может растянуться на неделю, да и в сам город зайти не возбраняется, ведь враги редко совсем уж на пятки наступают.

А тут нате вам, никаких передышек. Действие начинается с середины: герои порознь, небольшими отрядами, пробиваются к неизвестной пока цели, преодолевая череду мостов. Те созданы явно не какими-нибудь единомышленниками царя Миноса, а для удобства ремонтников: развилок по минимуму, куда ни глянь – повсюду бездна, блеск металла и холодное голубоватое сияние мониторов. Вереница трагических случайностей расширяет список участников драмы: в водоворот событий затягивает вроде бы случайных горожан Кокона. И когда все пути наконец-то сходятся в одном подземелье, выясняется, что как раз теперь спокойная жизнь закончилась раз и навсегда. Либо персонажи быстро разберутся с навязанной им миссией, либо судьба их окажется незавидной. Хуже всего, что рассчитывать на помощь со стороны им не приходится. Поневоле заключив контракт со сверхъестественным существом, Фал'си из Пульса, они превратились в изгоев, охота на которых не прекращается ни на секунду.

Прощайте, прогулки по городам и визиты в бесконечные торговые ряды. Если бы герои часто отвлекались на вас в таких услови-



По умолчанию герой ждет не шанса нанести один удар, а возможности выполнить цепочку действий. Но если терпеть до «полной подзарядки» по каким-то причинам сил нет, можно досрочно отправить воина в бой – при условии, что срок, необходимый для получения права на хотя бы одну атаку, уже истек.





ях, их поведение выглядело бы по меньшей мере странно, поэтому число населенных пунктов сведено к минимуму, а делать покупки и апгрейдить оружие разрешают прямо на сейвпойнтах – эдаких интернет-магазинах и по совместительству кузницах. Пройдет немало времени, прежде чем отряду удастся сбиться с пути: до тех пор выбор маршрута будут обосновывать тем, что по сюжету иных дорог у Лайтнинг и ее сотоварищей попросту нет. Изобилие локаций, в которых все закоулки наперечет, усиливает ощущение, будто бойцов, точно диких зверей, гонят по огороженной красными флажками тропе навстречу застрельщикам, не давая свернуть влево или вправо. Главная поблажка – неприятелей видно сразу же и при должной сноровке с большинством из них удастся разойтись, например, чтобы побыстрее проскочить этап или напасть с более выгодной позиции. Бесконечный поток битв с завидной регулярностью прерывают видеоролики и сценки на движке, описывающие как прошлые, так и текущие события, персонажи снова разбегаются порознь и сходятся, переживая личные драмы и принимая судьбоносные решения. Игрок получает возможность оценить, насколько меняется тактика боя, когда тасуется состав команды, но не волен определять, например, кто из участников ему достанется и кого назначить лидером. Иллюзию свободы (так же, как и шанс самостоятельно выбрать бойцов) возвращают лишь тогда, когда позволит сюжет.

С одной стороны, подобное единение истории и геймплея заслуживает похвалы: создатели нашли способ и нужный настрой создать, и все аспекты боевой системы преподнести постепенно, да так, чтобы обучающие этапы вписывались в логику повествования, и характеры персонажей раскрыть. С другой же, сюжету явно отдан приоритет, и игровому процессу это не всегда идет на пользу. Скажем, для постепенного знакомства с героями продолжительное вступление вполне оправдано. Однако, чтобы объяснить самые азы схваток, явно необязательно устраивать начальный марафон по прямой на два часа, рискуя вызвать у публики аллергию на все предстоящие забеги такого рода.

Вверху: Драться в этой Final Fantasy предлагают на отдельных аренах. В случае проигрыша удастся просто перепройти бой, не загружая сделанный, скажем, полчаса назад сейв!

Складывается впечатление, что, отказавшись от старого шаблона, а заодно и от большинства уместных для него способов разнообразить прохождение, в Square Enix так и не определились, за счет чего стабильно разряжать атмосферу. О поездках на чокобо и дополнительных миссиях вообще можно забыть надолго: сперва придется выполнить обязательную программу в Коконе, которая займет не один десяток часов. Далеко не сразу на пути отряда встретятся дивные лужайки с метеошарами: стоит тронуть такой, как небо затянут тучи и под дождь выползут новые противники, разительно отличающиеся от тех, что резвились на локации раньше. Умильные монстры – привычное зрелище для всех Final Fantasy – впервые объявятся тогда, когда на их появление уже перестанешь надеяться, притерпевшись к диковинным роботам, солдатам да хищным зверюгам (от явных порождений инженерной мысли до жертв био-



Сражения, согласно давно заведенному в Final Fantasy порядку, пошаговые, хотя деления на раунды нет – персонаж готов выполнять команды, как только пройдет определенное время.



Оружия в игре непривычно мало: большую часть времени ходишь с тем, которое наилучшим образом подходит для самых часто используемых парадигм персонажа. Выбор аксессуаров побогаче: улучшать оборону героев предлагается как раз за их счет.

CG-роликов в FF XIII настолько много, что суммарный обьем видеофайлов превышает 32 Гбайт. Чтобы уложить версию для Xbox 360 на три диска, их пришлось ужать до менее чем 7 Гбайт. Заодно у игры понизили разрешение картинки – с 720p до 576p. Хотя вариант, рассчитанный на консоль Microsoft, смотрится на современных HD-телевизорах вполне достойно, в некоторых видеороликах хорошо заметны артефакты сжатия, а вся игра выглядит в целом менее четко. Так что счастливым владельцам обеих приставок рекомендую брать версию для платформы Sony. Другое дело, что разница не настолько велика, чтобы отказываться от игры совсем или покупать только ради нее PS3. Посмотрите наше видеосравнение на диске, если графика вам настолько уж важна.

логических опытов). Боевая система раскрывается весьма неторопливо (еще бы, ведь по сюжету герои поначалу просто не располагают нужными навыками!) Первые часа три большинство сражений удастся выиграть, что называется, одной кнопкой, а увещевания ломать защиту недругов воспринимаются как советы сомнительной полезности (приемы, позволяющие более шустро пробивать оборону, еще не разучены). Правда, потом битвы буквально преобразятся за счет ролей-парадигм и концепции их тасования (по терминологии FF XIII – Paradigm Shift). Набирая в сражениях «технические очки» взамен привычного опыта, герои будут тратить их на приобретение особых навыков, которыми сумеют воспользоваться, лишь переключившись на нужную парадигму, а также разовьют личные параметры, благо на них «ролевые» ограничения не распространяются. Если уж персонаж обзавелся бонусом к показателю силы, характеристики его не изменятся, даже когда ситуация на поле потребует быстро сменить специализацию. А такая необходимость непременно возникнет: каждая парадигма, по сути, представляет собой готовый сценарий, наподобие гамбита из FF XII, заточенный под определенные действия. Медик обучен исключительно лечить, предназначение «диверсанта» (saboteur) – обвешивать врагов негативными статусами (например, травить ядом),



Счетчик stagger, сигнализирующий о состоянии щита, будет заполняться очень медленно, если оба героя предпочтут роль «коммандос», и стремительно обнулится, если они начнут бомбардировать противника лишь заклинаниями. Чтобы быстро пробить брешь в вражеской обороне, лучший тандем – «коммандос» плюс «разрушитель»!

«страж» (sentinel) отвлекает огонь на себя, сперва провоцируя противников, а затем минимизируя урон от их ударов за счет специальных заклятий, «синергист» (sentinel) отвечает за улучшение параметров соратников. Основная ударная сила – «коммандос» (commando) с запасом оружейных трюков и «разрушитель» (ravager), мастер боевых заклинаний: только нападая совместно на недруга, они сумеют быстро свести его оборону на нет (чем-то напоминает пробивание силовых щитов в Breath of Fire V). Система Paradigm Shift предполагает, что менять специализации героям вы будете комплектами и прямо по ходу стычки. Например, в начале драки предпочтете увеличить убойную силу команды, сделав двух героев «разрушителями», а одного – «коммандос», а опасные моменты переждете, переключившись на состав, в котором хотя бы один персонаж окажется лекарем, а второй, для большей надежности, «стражем» (неровен час – лекарю достанется на орехи). Сценарии работают настолько безупречно, что исчезает всякое предубеждение перед AI, руководящим действиями соратников по отряду (максимум двумя). Лидером управляет игрок, но и тут разрешается положиться на автоматические подсказки вместо того, чтобы всякий раз вручную задавать очередность приказов. Что важно, кнопка «авто» вовсе не гарантирует победу в стычках с мало-мальски серьезными противниками. Зато, когда ваше внимание будет полностью поглощено оперативной сменой парадигм, не придется отвлекаться на рысканья по еще одному субменю – достаточно будет лишь подтвердить предложенные AI приказы и, при желании, переназначить мишень. Помните, еще в далеком 2008-м создатели обещали в лепешку расшибиться, но сделать

Внизу: Заклинание Libra (выдает полную информацию о противнике) работает безукоризненно: даже боссам перед ним не устоять. AI все полученные сведения учитывает, и не предложит героям воспользоваться такими приемами, на которые у недруга иммунитет.

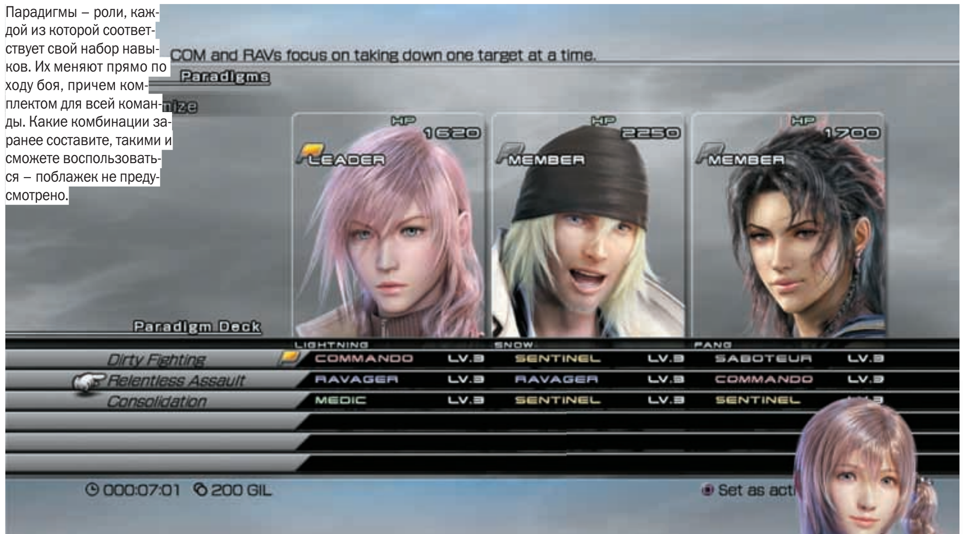


пошаговые бои и стремительными, и кинематографичными? Так вот, они слово сдержали.

Наилучшим образом Paradigm Shift проявляет себя, когда в команде трое бойцов, совокупно располагающих всем набором ролей, однако вот этого момента ждать придется как раз довольно долго. Новые профессии открывают постепенно, опять же отводя несоразмерно много времени на привыкание к первым комбинациям. Вдобавок, сюжетные перипетии часто требуют от героев разбиваться на пары и работать в тандеме (оговорюсь сразу: монстры на локациях рассчитаны именно на тот дуэт, которому предстоит с ними встретиться, так что в заведомо проигрышную ситуацию попасть нельзя). Интересно, что постоянное расставание и воссоединение с персонажами – то руководишь милой Ванилью и негром, чье имя, как выяснилось, произносится как Саз, то опекаешь оптимиста Сноу и совсем еще подростка Хоупа, то снова переносишься к «ванильной» команде – раздражает куда меньше, чем похожая чехарда в FF VIII. Ведь тогда далеко не сразу давали понять, что рассчитывать на присутствие Скволла в команде можно не всегда, да и внезапное разделение отряда воспринималось как эдакое предательство: качаешь постоянно один состав, а тут вынуждают заняться «скамьей запасных». В FF XIII все устроено куда логичней. Во-первых, к ежечасной ротации центральных персонажей приучают во вступлении, во-вторых, даже не задействованные в драках воины награждаются «техническими очками», так что прокачать свежезаполученную команду – проще простого.

Вообще, действующих лиц тринадцатой «Фантазии» не хочется делить на «основной» и «второстепенный» состав. Историю стоической воительницы, безалаберного весельчака, мальчика-нытика, кокетливой девочки и умудренной жизненным опытом наставницы преподносят на редкость удачно, постепенно добавляя новые штрихи к портретам персонажей и превращая их из достаточно типичных, если не сказать шаблонных, образов в таких героев, которым хочется сопереживать. Скажем, как всерьез сравнивать Лайтнинг с Клаудом, если ее замкнутость – попытка скрыть отчаяние, если она допускает ошибки, но в то же время готова их признавать, если способна искренне заботиться о тех, кого прежде считала обузой? Как не впечатлиться Сноу, чей оптимизм раз за разом испытывают на прочность? Особенно восхищают эпизоды, предугадывающие реакцию игрока. Например, один из противников решает выложить героям всю правду об их миссии. Монолог минут на пять поразительно напоминает сцены из классических RPG: злодей внезапно настолько увлекается, что не скупится на полезные сведения. Правда, остается смутная надежда, что все произошедшее – попытка облапошить команду, скормив ей неверную информацию. Начинается новый сюжетный ролик, и тут Саз заявляет: «А с чего бы нам верить этому прохвосту? Вот с какой стати ему вдруг так откровенничать?» На объяснения сперва вроде бы нелогичных событий (Ваниль чересчур ловко отыскивает в древних руинах полезное оружие) сценаристы также не скупятся, с лихвой оправдывая все ожидания. Окажись повествование слабей, и системе парадигм вкупе с не самыми затейливыми в мире лабиринтами уж точно не удалось бы удержать внимание геймеров на десятки часов, но сценарий полностью оправдывает все возложенные на него ожидания. Не спас бы положение и разнообразный антураж локаций, а ведь от красоты здешних пейзажей дух захватывает. Туннели, которые в иной игре смотрелись бы однообразной коричнево-серой массой, неожиданно расцвечены синим и зеленым, древние руины чем-то напоминают пирамиды майя, закатами хочется любоваться, а груды металла на местной свалке – фотографировать до умопомрачения. Но нет, историю преподносят ловко и интересно, все маломальски важные моменты иллюстрируют впечатляющими роликами: пусть и тянет порой попридираться к чересчур уж топорно отмоделированным пальцам персонажей, а стоит камере сменить ракурс, как в восхищении следишь за происходящим и о всех прежних жалобах моментально забываешь. Суммарное количество CG-записей и сценок на движке не столь уж велико для RPG, как может показаться. Если собрать воедино все инсценировки-диалоги (skits) и обычные сюжетные эпизоды, например, из Tales of Vesperia или не столь уж давней Star Ocean IV, их просмотр займет примерно столько же времени. Просто CG в FF XIII не в пример больше.

Можно долго говорить, что тринадцатой части как-то не хватает разнообразия, идея подчинить весь геймплей сюжету способна вызвать отторжение у тех, кто ценит более традиционные RPG, а парочка лишних развилок, передышек вроде пробежки по городу из воспоминаний или хотя бы чуть большее число находок вроде метеошаров превратили бы ее в еще более увлекательное приключение, чем она является сейчас, и сетовать, что после стольких лет разработки движок Crystal Tools все еще буквально задыхается, когда наступает черед подгружать запруженные людьми городские улицы. Но несомненно одно: провалом этот эксперимент назвать никак нельзя. Как говорилось, FF XIII – отличный повод задуматься о причинах любви к японским RPG. Для тех, кто ценит в Final Fantasy именно историю, не видит ничего предосудительного в линейности и готов отказаться от привычной рутины блуждания от города к городу, если того требует логика рассказа, новый выпуск – достойное завершение многих лет ожидания. А также – воплощение того, как в Square Enix умеют преподносить сюрпризы: хотя немало о новинке рассказали заранее (и ведь правду говорили!), ее нешаблонность мгновенно заставляет отказаться от мысли «вот игра, которую мы уже заочно прошли». Воистину – ни одна Final Fantasy не похожа на предыдущую! **СИ**

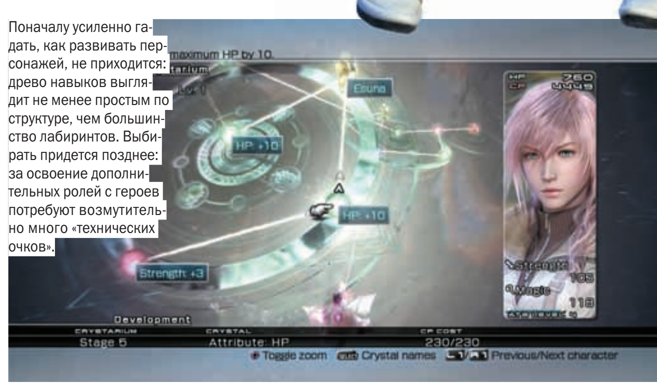


Парадигмы – роли, каждой из которой соответствует свой набор навыков. Их меняют прямо по ходу боя, причем комплектом для всей команды. Какие комбинации заранее составите, такими и сможете воспользоваться – поблажек не предусмотрено.





Заклинания и оружейные трюки по большей части бесплатны: чтобы отправить в сторону врага магическую сосульку, не нужно тратить ману или еще какой энергетический ресурс.



Поначалу усиленно гадать, как развивать персонажей, не приходится: древо навыков выглядит не менее простым по структуре, чем большинство лабиринтов. Выбирать придется позднее: за освоение дополнительных ролей с героев потребуют возмутительно много «технических очков».



COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT

Пятнадцать лет назад никто и подумать не мог, куда любознательность заведет разработчиков Dune 2. В рамках апгрейда движка они быстренько собрали техническую демоверсию под названием Tiberian Dawn и показали издателям из Virgin. Так началась сага о тиберии.

ТЕКСТ
Святослав Торик

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Само появление конкурента StarCraft II – это уже хорошо. Мультиплеер тут знатный, а сингл время от времени напоминает старый добрый C&C.

НЕДОСТАТКИ Сюжетная кампания стала придатком к мультиплееру – не слишком умный AI, десятки ненужных юнитов, старый движок и довольно однообразный игровой процесс.

РЕЗЮМЕ Сериал, последние пятнадцать лет соревновавшийся сам с собой, вдруг взбрыкнул, перешел на соседнюю беговую дорожку и начал пинать и толкать лидера гонки. EA, без лишних усилий пропихнувшая в олимпийский киберспорт свои ненаглядные FIFA и Need For Speed, пытается создать честную конкуренцию в жанре RTS и сделать как лучше, а получается как всегда. Болельщики с сине-белой трибуны победно размахивают шарфами, желто-красные возмущаются и жаждут отправить судью на мыловарню.

С момента выхода первой игры сериала произошло многое. Студия-разработчик Westwood сначала сменила издателя, затем была этим новым издателем приобретена и впоследствии расформирована. Сотрудники сначала было влились в большую дружную семью, живущую под вывеской EA Los Angeles, но потом все бросили и подались на вольные хлеба, объединившись в Petroglyph Games. Что, впрочем, не помешало некоторым из них (например, Фрэнку Клепаки) периодически заключать с EA контракты для работы над новыми частями C&C (англ. Command & Conquer, обычно не переводится). Это все случилось в нашей с вами реальности…

Окончание. Начало см. в №№ 001, 050, 234

…а на альтернативной Земле меж тем наступил 2062-й год. В результате Тибериевых войн человечеству удалось как следует накостылять инопланетной расе скрин (англ. Scrin; плохие), но цена оказалась слишком высока. Залежи тиберия разрослись до такой степени, что половину нашего и без того не очень-то счастливого шарика покрыли «красные зоны», где даже мутанты выжить не способны. Эксперты утверждают, что через пять лет жизнь на Земле будет невозможна, люди паникуют, ГСБ (Глобальный совет безопасности, англ. GDI; хорошие) рвет волосы во всех местах. И тут приходит Кейн (англ. Kane; лысый). Он предлагает создать особую структуру, которая при помощи внеземных артефактов (у него один такой завалялся) будет контролировать распространение опасного вещества, а в идеале – превратит его в мощный источник энергии. «Желтым» ничего не остается, кроме как принять предложение.

Год 2077-й, СКТ (система контроля тиберия, англ. Tiberium Control Network) почти закончена, но у альянса начинаются проблемы. Сначала некто Гидеон откалывается от Братства Нод (англ. Brotherhood of Nod; плохие) и вместе с кучкой адептов уходит назад в подвалы, объявив Кейна предателем и лжепророком. Наш лысый друг с такой постановкой вопроса категорически не соглашается и начинает охоту на зайца-побегайца, одновременно пытаясь закончить работу над СКТ. В то же время до командора Джеймс из ГСБ постепенно доходит, что ее все это время водили за нос, а на самом деле Кейн задумал с этой системой контроля очередное злодейство в глобальных масштабах, и кирдык уж близится, а помощи все нет. Попытки апеллировать к высокому начальству разбиваются о глухую стену пренебрежения, поэтому Джеймс приходится вести борьбу в одиночку. Пока, как всегда вовремя, не появляется главный герой – опытный командир, на которого можно положиться даже в самом деликатном деле.

Спасибо, пришельцы

Поскольку Tiberian Twilight делали совсем другие люди под присмотром еще более других людей, последняя C&C в игровом плане не имеет никакого отношения к любой из предыдущих частей сериала. Самое главное отличие – добывать тиберий больше не требуется. Все ресурсы либо ограничены искусственно для всех сторон, либо восстанавливаются со временем сами. Более того, база – такой же юнит, как и все остальные: она может передвигаться, занимать оборону и даже отстреливаться от особо настырных врагов. По сути, игра вместо привычного противостояния баз превратилась в тактическую стратегию в реальном времени – что-то вроде Ground Control, Company of Heroes или старенькой Z.

При этом, *по идее,* сохраняется дух оригинальной C&C: фактически все юниты – это творчески переосмысленные боевые единицы из предшествующих частей. Продюсеры неоднократно подчеркивали, что хотят привлечь новую аудиторию, при этом стараясь не растерять прежних поклонников. Однако погоня за двумя зайцами привела к тому, что игра стала «ни нашим, ни вашим» – фанаты, то и дело обнаруживая знакомые элементы, тем не менее чувствуют себя в конце эпохи тиберия не в своей тарелке. Новички же, скорее всего, уйдут уже после туториала, когда на поток их недоуменных вопросов в духе «кто все эти юниты?» и «о чем вообще речь?» вместо ответа сработает датчик штормового предупреждения.

Во имя баланса!

Количество юнитов – ДЕВЯНОСТО. Да, именно так. Любая боевая единица обладает оружием, которого пять видов на выбор, и броней одного из пяти типов (каждый из них слаб против какой-то из пушек), а также всякими дополнительными возможностями, такими как умение летать, невидимость, бурение (чтобы под землю прятаться), ускорение и так далее. Девяносто? Нам еще повезло, что это число конечно, а значит, свойства юнитов можно запомнить. Например, мнемонически: «скорпион» жалит самых крупных зверюг, «паук» оплетает средних, «богомол» нападает на «бабочек» – и далее в том же духе, строго по трехтомнику



Знаменитые обелиски дают игроку прикурить во всех смыслах слова.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC
Жанр: strategy.real-time.sci-fi
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Los Angeles
Количество игроков: до 10
Требования к компьютеру: CPU 2.9 ГГц, 2048 RAM, 512 VRAM
Онлайн: www.ea.com/games/command-and-conquer-4
Страна происхождения: США

Внизу: Система защитных сооружений была бы классной прибавкой к особенностям оборонительного МСЦ – но, увы, дизайнеры игры так не посчитали, оставив привилегию городить заборчики за собой.



ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Company of Heroes
2 Z: Steel Soldiers
3 C&C: Generals

7.5

ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА
СТРАНА ИГР



Где они сейчас?

Судьба сериала Command & Conquer оказалась очень непростой. Разработчики из Westwood Studios были вынуждены продать популярный бренд и уйти на вольные хлеба. Ведущие сотрудники студии, не последним из которых был композитор Фрэнк Клепаки, создали компанию Petroglyph, выпустившую в дальнейшем такие RTS, как Star Wars: Empire at War, Universe at War: Earth Assault и Panzer General: Allied Assault. Однако некоторые ключевые фигуры не пожелали начинать с нуля и поначалу остались в EA LA, а затем покинули и ее.
Бретт Сперри, создатель вселенной C&C, возглавил фирму Jet Set Games и делает игры для iPhone.
Эдвард дель Кастильо, продюсер первой Command & Conquer, создал компанию Liquid Entertainment, разработавшую Battle Realms, D&D: Dragonshard и Rise of the Argonauts.
Эрик Йео, ведущий дизайнер игр сериала до Tiberian Sun включительно, работает над неанонсированной MMO в Gazillion Entertainment.
Ларри Серрат, дизайнер первой части, стал пастором Международной церкви согласия.
Эйди Ларамор, сценаристка первой части, стала домохозяйкой.



Пренебрегая возможностями собственного инструментария, дизайнеры однопользовательской кампании лишь единожды за кампанию дают нам возможность расстрелять гору камней.

Брэма. Не сложнее, чем выучить детский стишок – ну, который начинается словами «Гнев, о богиня, воспой Ахиллеса, Пелеева сына».

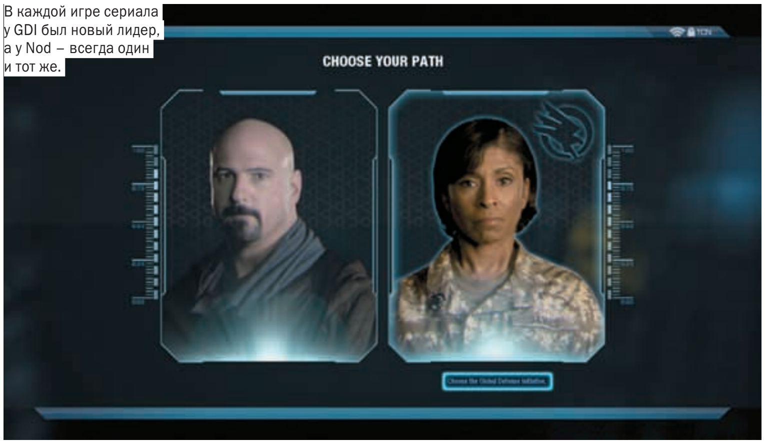
Все это круто, но если нет тиберия, как покупать войска? Ответ прост: command points. Всего у игрока их 50 штук, каждый род войск стоит определенное количество CP (3, 6 или 10). Таким образом, построить табун «мамонтов» не получится – в лучшем случае семью из папы-мамонта, мамы-мамонта и трех детей-мамонтят. А вот штук десять огнеметчиков да с полдюжины инженеров – это запросто, подходите-покупайте.

Задача облегчается тем, что в каждый конкретный момент игроку доступны лишь пятнадцать видов юнитов. Все дело в волшебных МСЦ (мобильный строительный цех, англ. MCV, он же «база»): они бывают трех типов, причем игрок может управлять не более чем одной базой одновременно. Offensive позволяет строить мощные танки, Defensive делает упор на оборону и легкую пехоту, а Support предполагает использование летающих юнитов и позволяет за отдельную валюту временно улучшать войска.

All I got is this gun, but... all right!

В теории, база каждого типа обладает универсальным набором юнитов, позволяющим решить любую проблему. Но когда речь идет об определенном превосходстве противника, лучше все-таки с умом пользоваться специализациями. Вот как, к примеру, я должен защищать огромный транспортный корабль размером в два экрана, если у меня один МСЦ, а у противника их два? Причем это соотношение изменить невозможно: ровно через полторы минуты после уничтожения вражеской мобильной базы на карту сбрасывается подкрепление. То есть, мне еще везет, если я могу отбить атаку, не захлебываясь в ней и не теряя темп производства новых юнитов.

Ответ отыщется в древних книгах («Искусство войны» Сунь-Цзы): штурм требует в три раза больше ресурсов, чем оборона. Итак, нужно развернуть мобильную базу типа «каменная стена», с ее помощью понатыкать



В каждой игре сериала у GDI был новый лидер, а у Nod – всегда один и тот же.

Тактика переходного периода

Поскольку противоборствующих сторон теперь четыре, игрок частенько вынужден сражаться с двумя разными фракциями в рамках одной миссии в кампании. Это на самом деле очень весело: двое дерутся – третий обязательно влезет, так уж здесь принято. Независимо от желания лидеров фракций синие, бурые и малиновые увлеченно стреляют друг друга, отвоевывают вышки и вообще проявляют удивительную AI-активность. Порой даже получается помогать одной группе – впрочем, недолго, поскольку тут же приходится защищаться от «благодарной» третьей стороны. Вот если бы еще компьютерный противник соблюдал приличия… нет, правила игры и ограничения по геймдизайну – это все понятно без лишних вопросов. Но когда у тебя и твоей армии под носом внезапно материализуется чужой МСЦ – только потому, что он на два уровня круче и может там материализоваться… нет, ребята, этот чит уже десять лет как вне закона. Хватит дергать скрипты за вымя.

вокруг защищаемого транспорта всяких башенок с ракетами, половину command points спустить на инженеров-ремонтников, а оставшиеся – на летучий отряд смерти, который пригодится на самых опасных участках фронта. И дело в шляпе – корабль будет отремонтирован, пока противник играет в кошки-мышки с моими укреплениями.

Другой пример. Нужно отвести свой МСЦ в стан врага и продержать там хотя бы две минуты. Стан, понятно, охраняется почище мавзолея. Атака в лоб результатов не дает – неприятель восполняет потери «почетного караула» заведомо быстрее игрока. Решение берется из опыта предков: строим кучу всякой мелочевки и нападаем одновременно со всех сторон, распыляя силы противника. Пока он там возится, подгоняем МСЦ и выполняем задачу. Есть и аркадно-экстремальный вариант – взять машинку «потолще» да побыстрее и заставить врага гоняться за ней по всей карте.



Танки «Мамонт» у Brotherhood of Nod – это реальность. Инженеры могут захватывать и реанимировать их останки.

На двоих иль против всех

Знакомиться с заключительной главой саги о тиберии можно вместе с приятелем (но только одним). Впервые продемонстрированный в Red Alert 3 режим кооперативной игры перекочевал и в C&C 4. Проходить дают как всю кампанию целиком, так и отдельные уровни. Но, к сожалению, не это главное.

Новая часть Command & Conquer задумывалась не только и не столько для завершения эпической саги, сколько ради мультиплеера. На площади Стратегий В Реальном Времени уже больше десяти лет собирают толпы последователей два пророка от Blizzard: StarCraft и Warcraft III. Именно они принимают участие в олимпийских киберспортивных играх. Именно их имеют в виду, говоря об RTS. Именно к ним обращаются все игроделы мира. И лос-анджелесские разработчики не стали исключением. Command & Conquer 4 – это будущий конкурент StarCraft II, несмотря на некоторую непохожесть, в частности, отсутствие необходимости собирать ресурсы. Уже сейчас Tiberian Twilight обладает немалым потенциалом, но в то же время перегружена невостребованными, ненужными юнитами. Я уверен, что после пары-тройки патчей игра получит признание значительной части киберспортивного сообщества, а через год, глядишь, ее начнут сравнивать с уже вышедшей к тому времени StarCraft II. Вот тут-то и начнется самое интересное.



Серьезный тактический просчет: вместо самоубийственного броска на врага нужно было засесть в бункер (слева) и расстреливать мутантский автобус из безопасного укрытия.



Передышка в C&C 4 – штука очень редкая, так что использовать ее нужно на всю катушку.



Старый фанат C&C первым делом склепает толпу из шести «скорпионов». Потом он почешет репу и начнет играть так, как было задумано разработчиками.



Защитные сооружения имеет смысл ставить неподалеку друг от друга – так они будут эффективнее, особенно те, что работают в связке.

Командир ошибается только раз

Мультиплеер в Command & Conquer 4 устроен по принципу отсечения ненужного. Игровой режим один: набор очков, основным источником которых являются контролируемые точки на карте. Вариаций – пять, от 1x1 до 5x5. Маловато для потенциального хита, однако есть нюансы. Как известно, основа любого мультиплеера – противостояние нескольких сторон, а шансы их на победу проще всего уравнять через симметрию. Каждая мультиплеерная карта в C&C 4 вылизана просто до блеска: есть ряд ключевых точек, и этот ряд доступен обеим сторонам в равной мере. Грубо говоря, если в режиме 2x2 есть пять пунктов контроля, то два из них будут расположены ближе к красным, два других – на том же расстоянии от синих; пятая точка равноудалена от всех. С симметрией связано и отсутствие накапливаемых ресурсов, и ограничение по командным очкам. Фактически, игрокам позволили не заморачиваться на пеонов и золото с древесиной. Встает законный вопрос – как действовать в игре, где все такое зеркальное-зеркальное и все равны перед геймплеем? В чем здесь разнообразие? Ответ прост: за разнообразие отвечают три вида МСЦ. На данный момент C&C 4 предлагает оптимальный баланс между усложненностью StarCraft и простотой игры в «камень-ножницы-бумагу».

Эпилог

Однако может и не начаться. В Tiberian Twilight, увы, хватает неприятных моментов. Например, попасть в главное меню напрямую из игры очень сложно – приходится многократно щелкать по кнопке Back, вынужденно пропуская видеоролики и некоторые менюшки. Сюжетная кампания выполнена грубо, местами раздражая (ну, или забавляя) откровенными прорехами в дизайне и дисбалансом. В одной миссии, например, я выполнил задачу, предполагающую длительное противостояние, в течение одной минуты. А всего-то надо было дизайнеру – поменять две координаты в скрипте.

Игровой движок – это очередная и, надеюсь, последняя итерация Strategy Action Game Engine. Первой игрой на SAGE, напомню, стала Command & Conquer: Generals. В приличных домах технологии, которым скоро десять лет стукнет, обычно отправляют на пенсию, а не используют в игре, претендующей на новое слово в жанре. Зато тактический интерфейс выше всех похвал – быстрые клавиши хоть и нельзя переназначить, но они висят буквально на всех функциях. В окошке юнита отображается даже его наиболее «неудобный» противник!

За вклад в жанр

Несмотря на угловатость движка и сингловой составляющей, у C&C 4 есть шансы занять местечко в зале славы жанра RTS. Да, она вызывает невероятный прилив ненависти у всех фанатов сериала; да, она недостаточно хорошо сбалансирована; да, графика такая, что ее постеснялись выпустить на консолях текущего поколения – но это все мелочи. У этой игры действительно есть задатки, чтобы если не спихнуть с пьедестала почета прошлые и будущие творения Blizzard, то как минимум серьезно их потеснить. **СИ**





Вверху: Художники и дизайнеры постарались выжать из дряхлого движка все, что только можно. Выжалось немного.

Слева: Некоторые юниты умеют перелетать через высокие препятствия, а некоторые – просто перепрыгивать.

Внизу: Зона высадки – единственное место, где можно поменять МСЦ. К счастью, защищать ее для этого не требуется.



Система искусственных туннелей могла бы и работать, если бы не многочисленные ограничения, связанные с их использованием и расстановкой.



В НОМЕРЕ:

• ВИДЕОКАРТЫ • NAS • НОУТБУКИ • ТВ-ТЮНЕРЫ • МОДДИНГ: СИСТЕМА ВОДЯНОГО ОХЛАЖДЕНИЯ • РАЗГОН INTEL CORE I3



ЖУРНАЛ В ПРОДАЖЕ С 31 МАРТА

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Infinite Undiscovery
2 MagnaCarta II
3 Final Fantasy XII

7.0







ТЕКСТ
Евгений Закиров

› White Knight Chronicles

О самой серьезной проблеме White Knight Chronicles знает каждый владелец PS3: она должна была выйти в 2007 году, но почему-то добралась до Европы лишь сейчас. Способен ли возраст испортить интересную JRPG?

К запуску White Knight Chronicles в Европе разработчики пытались замазать морщины, отвлечь внимание игрока на что-то другое, но вместо этого навлекли еще большее недовольство играющей общественности. В свое время, перед японским дебютом некогда одного из самых многообещающих PS3-эксклюзивов, авторы попытались убедить всех в том, что их игра – не просто достойный представитель жанра, но тот проект, который покажет, как именно JRPG должны выглядеть в онлайне и задействовать все чудесные возможности новой игровой системы. В 2007 году такое сработало бы. Сначала – просто интересная история про похищенную принцессу, после – забава для прохождения в компании друзей с постоянно расширяющимся контентом, что позволило бы скоротать время до выхода сиквела. Чем плохо? Да тем, что «так, как это предполагалось» онлайн не работает до сих пор (хотя надо искренне поблагодарить Level-5 за наконец-то реализованную поддержку гарнитуры), а в качестве традиционной JRPG сегодня White Knight Chronicles не выдерживает конкуренции. Те игры, с которыми стоило состязаться, уже история, а современные фавориты жанра ей явно не по зубам.

Можно оговориться, сказав, что это все предубеждения западных рецензентов, незаслуженно выставивших слишком уж низкие оценки. Ведь точно такая же история случилась и во время запуска японской версии в конце 2008 года, когда еженедельник Famitsu в пух и прах разнес «оригинальность» игры. И претензии были те же самые. Однако вот что странно: несмотря на всю критику, White Knight Chronicles снискала любовь геймеров и разошлась вполне приличным тиражом. Выходит, что-то привлекательное в ней все же есть?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
SCE
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Level-5
Количество игроков:
до 4
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Онлайн:
www.jp.playstation.com/scej/title/shirokishi
Страна происхождения:
Япония

MMO style

Про онлайн White Knight Chronicles говорили много, и особенно красноречиво – в преддверии европейского релиза, обещали многое исправить и доработать. Система в целом, впрочем, осталась неизменной. Первым делом игрок создает себе аватара-помощника. Конструктор богат на разные опции, но, к сожалению, вылепить симпатичного персонажа возможно, лишь слегка изменив уже готовый шаблон. Аватар этот, кстати, появляется в одиночном режиме – его разрешается взять в команду, прокачивать, покупать ему оружие и броню. Однако истинное предназначение помощника – онлайн, где управлять можно только им. На просторах Глобальной сети он вместе с друзьями выполняет различные квесты на уже пройденных в одиночном режиме локациях – все как и раньше, только вместо Кары и Юли его сопровождают другие игроки.

В интернациональной версии пользователи могут создавать собственные лобби, оформляя их на свой вкус, расставляя торговые лавки и прочее. Кроме того, можно вести свой собственный блог и комментировать чужие записи, а также фотографировать виртуальный мир и выкладывать снимки на всеобщее обозрение. Сообщество, надо заметить, пользуется этими нововведениями охотно, что, впрочем, не мешает оттоку желающих проходить многопользовательские квесты. Во многом потому, что хотя онлайн и лишился большинства досадных багов, интереснее он не стал ни на чуть, к тому же никаких особых наград за выполнение поручений попросту не предусмотрено.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Красивые и просторные локации, отсутствие долгих загрузок, интересная боевая система, большие и удивительно живые города, великолепная музыка.

НЕДОСТАТКИ Скучный мультиплеер, однообразные монстры, мало красивых доспехов, нет стимула серьезно заниматься прокачкой и развитием персонажей.

РЕЗЮМЕ Попытку сделать JRPG нового поколения с богатыми онлайн-возможностями сложно назвать успешной. Вся революционность и новизна остались в 2007 году, когда только появились первые подробности; к несчастью, на деле идеи оказались весьма слабыми. Сегодня White Knight Chronicles просто «еще одна JRPG», каких много: играть интересно, но и только. А еще здесь можно летать на одуванчиках.



Каждое обновление экипировки тут же отображается на моделях персонажей. К несчастью, брони в игре очень мало, да и не каждый доспех выглядит хорошо.



В пустыне тролли рыжие, в горах – синие, в лесах – зеленые. Называются они, конечно, по-разному, но что это меняет?

Принцесса в другом замке? Летающем?

White Knight Chronicles – это простая история в сложном мире. Сюжет здесь использует все беспроигрышные штампы, все популярные задумки и идеи – и преподносит их одну за другой, не давая игроку заскучать, но и не слишком обременяя его пустыми рассуждениями о политике, чести, отваге и любви. Главный герой ищет принцессу, похищенную таинственной организацией; вместе с ним путешествуют другие персонажи, желающие расквитаться с той же организацией по своим, личным причинам. Конечно, сюжет разворачивается на фоне потенциальной катастрофы, угрозы всему миру и так далее, но это так и остается фоном до финальных титров. На первом плане – путешествие главных действующих лиц, изучение локаций и городов, традиций и обычаев разных народов. Это интересно, это увлекательно. И, да, это еще в какой-то степени глупо, потому что держится на все тех же шаблонах и штампах. Вопрос в первую очередь в том, как к ним относитесь лично вы?

Герои находят принцессу, и в следующий же момент злодеи похищают ее снова – своеобразный парафраз концепта «Прости, Марио, но принцесса в другом замке!» – и они вновь отправляются в путь, и игрок снова получает небольшую справку по миру, по его географии и истории. Хотя сам по себе сюжет простой, он ни в коем случае не примитивен. Главное, что за его развитием интересно следить, и местечковые «анимешные» провисания (история любви между розовой жабой из оазиса в пустыне и жабой-градоначальником) лишь служат поводом посмеяться и передохнуть.

Рыцарь белый и могучий

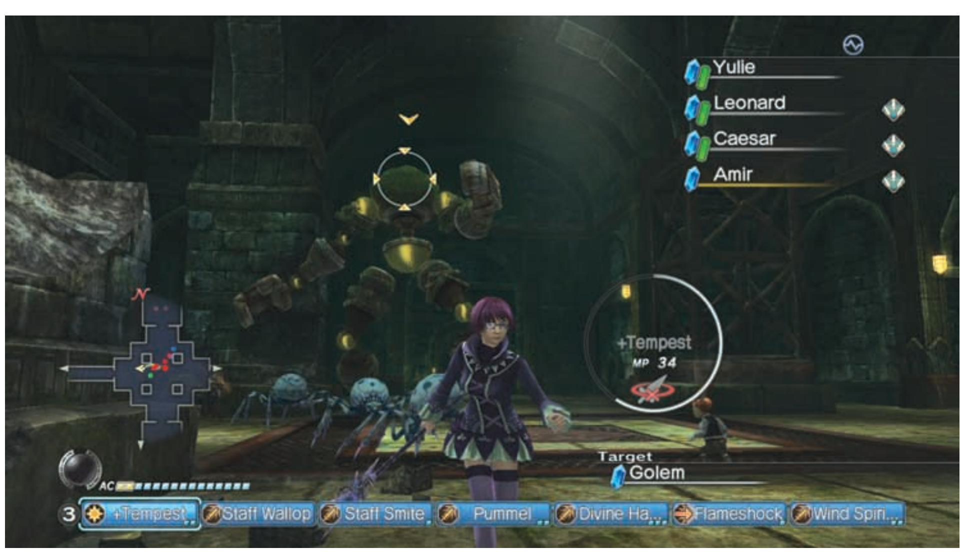
По примеру сюжета, прокачка и боевая система здесь – достаточно простые, чтобы разобраться без утомительного чтения мануала и внутриигровых справок, но в то же время отличаются глубиной проработки. Герои получают новые уровни, а вместе с ними – и специальные очки, которые предлагается тратить на развитие талантов из определенных областей. Владение луком, целительной и боевой магией, двуручными и короткими мечами или топорами – все это направления, в которых может развиваться персонаж. При этом какого-то строгого шаблона не предусмотрено: та же подруга главного героя, Юли, по воле игрока может стать лучницей, а может сосредоточиться на магии, подучив лишь несколько атак ножом. И никто не запрещает ей постепенно осваивать все, кроме топоров, которые для нее все-таки слишком тяжелое оружие.



Уклониться от атаки противника, отбежав подальше, почему-то нельзя. Если в момент нанесения удара герой стоял рядом, то урон ему все равно засчитается.

Выученные навыки делятся на те, что вступают в силу незамедлительно (увеличивают какие-то характеристики героя), и те, из которых требуется составлять палитру атак. Только представьте себе: более двадцати ударов одним лишь коротким мечом и еще почти столько же трюков со щитом! Приемы, которые игрок планирует использовать в бою, устанавливаются в специальную панель, полоску вни-

Внизу: Героям можно покупать разные аксессуары, вроде таких вот симпатичных очков. Хорошо, конечно, но в Resonance of Fate выбор аксессуаров побогаче.





Вверху: Юли рекомендуется делать магом, но можно вручить ей лук и просто установить несколько магических скиллов – получится лучшая помощница в бою.

зу экрана; их на самом деле три, так что в бою можно свободно «пролистывать» варианты. А чтобы в пылу сражения не терять время на копание в списках, была придумана система комбо. Чем лучше герой освоил определенное направление, тем больше ударов он может увязывать в одну комбо-цепочку. Они составляются заранее и точно так же устанавливаются в общую палитру, правда, используются сравнительно редко – очень уж много отнимают MP и очков AC, расходующихся на превращение в своеобразного «саммона» – гигантского белого рыцаря. Все верно – гигантского, прямо-таки огромного белого рыцаря. Почти боевого робота или гандама в контексте средневекового фэнтези.

В теории, превращение в белого рыцаря не ломает сложный баланс боевой системы. Во-первых, на огромных локациях можно встретить как противников ростом с главных героев, так и особенно сильных монстров высотой с многоэтажный дом. Таким образом, ситуации, когда без трансформации можно обойтись, а когда она необходима (скажем, во время битвы с боссом – они тут все гигантские), чередуются и дополняют друг друга. К тому же, хоть у рыцаря навалом HP и мощнее атаки, никто не запрещает как следует прокачать героев и составить такие комбо, что могли бы наносить равноценный урон. В теории.

Все продумано! Или нет?

Однако все это – все названные особенности и возможности – едва ли найдет достойное применение до конца игры. По той простой причине, что прохождение можно с самого начала сильно упростить – выбрать персонажей, с которыми хочется путешествовать, разучить для них навыки лечения и тут же установить в палитру. Все. Отныне можно не задумываться о своевременной покупке новых доспехов и оружия, дальнейшей прокачке, покупке новых навыков и составлении комбо. Все это, конечно, никто не отнимает, но надо сильно захотеть, чтобы так заморачиваться. Потому что куда проще и быстрее развивать только главного героя и во время боя с боссом накапливать AC, чтобы потом превратиться в рыцаря и одержать победу – проще, эффективнее и быстрее, чем искать «индивидуальный подход» к каждому сильному противнику.

В White Knight Chronicles вообще все оставляет впечатление незавершенности. Казалось бы, вот все блага: живописные локации, большие и запутанные, буквально кишащие монстрами, удивительно живые города, где десятки жителей действительно занимаются своими делами, не стоят на месте в ожидании игрока, а ходят по торговым кварталам, общаются друг с другом, в общем, старательно имитируют быт. Но нет ничего, что обратило бы внимание на эти мелочи. Взамен – глупые задания, пережитки прошлого; такие уже не встретишь ни в одном современном представителе жанра. Отыщи нужного NPC где-то там, на рыночной площади! Поговори со всеми, чтобы узнать какие-то совершенно ненужные подробности! Спасибо, не надо, лучше дайте лишний повод превратиться в большого белого рыцаря и разрубить громадным мечом монстра-другого.

В 2007 году многое бы сошло White Knight Chronicles с рук – тогда ощущался голод по таким играм, и этот спрос не был удовлетворен. Сегодня она уже не способна ничем удивить, все ее особенности и находки не получается назвать выдающимися. Это ни в коем случае не делает White Knight Chronicles «плохой» игрой, но все же существенно ограничивает круг рекомендаций. У ценителей жанра она вызовет интерес, который потом, вполне вероятно, сменится разочарованием, новая аудитория же в лучшем случае примет ее с недоверием и предубеждениями. Так или иначе, тот факт, что первый блин вышел комом, отрицать бессмысленно. Теперь вся надежда на сиквел! **СИ**

В 2007 ГОДУ МНОГОЕ БЫ СОШЛО WHITE KNIGHT CHRONICLES С РУК. СЕГОДНЯ ОНА УЖЕ НЕ СПОСОБНА НИЧЕМ УДИВИТЬ.

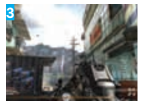




Это красивая игра с одним-единственным просчетом: дизайном персонажей. Точнее, их полигональными моделями. Такое ощущение, что все они делались на скорую руку в редакторе аватаров. И по этой же причине в игре нет синхронизации анимации губ и речи. Вообще нет!

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Battlefield: Bad Company 2
2 Counter-Strike
3 Call of Duty: Modern Warfare 2

8.0




Текст и звук на русском языке

MAG

«Война меняет человека, делая кого-то лучше, а кого-то много хуже, чем он был. С войны никто не возвращается таким, каким туда ушел». Али Апшерони



ТЕКСТ
Степан Чечулин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action.online
Зарубежный издатель:
Sony Computer Entertainment
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Zipper Interactive
Количество игроков:
до 256
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Онлайн:
www.mag.com
Страна происхождения:
США

Число 256 для MAG стало знаковым, ведь еще до выхода игры разработчики не упускали возможности напомнить общественности, что именно в их онлайновом боевике будет сражаться огромное число – 256! – виртуальных солдат. Ход мысли создателей понятен: раз столько народу сойдется на одном поле боя, значит, сама собой возникнет атмосфера настоящей войны, и сериал Battlefield со своими «жалкими» тридцатью двумя игроками посыплет голову пеплом, а счастливые обладатели MAG завалят электронную почту разработчиков благодарственными посланиями. Но, как выяснилось, все это здорово только в теории. На деле MAG наглядно доказала, что геймеру, прежде всего, нужна атмосфера подлинной войны. А для этого совсем необязательно сооружать огромные декорации и сгонять две с половиной сотни человек – продуманный баланс, дизайн уровней, цели и даже расстановка сил на старте работают куда лучше.



Справа: Чтобы успешно убивать, совсем не лишним будет освоить «меткую стрельбу». Так как в MAG весьма внушительные расстояния, то стрелять, во-первых, нужно прицелившись, во-вторых – короткими очередями.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Яростные сражения, интересное развитие персонажа, удачная схема набора опыта, благодаря которой даже в таком побоище геймеры стремятся играть в команде. Приличная графика.

НЕДОСТАТКИ Ничтожное количество режимов игры, бедный арсенал, многие умения не находят применения в бою. Карт всего три.

РЕЗЮМЕ MAG – проект удивительный, можно сказать, парадоксальный. Вроде, все громкие обещания разработчики честно выполнили, но сама игра при этом чем-то из ряда вон все равно не стала. Несмотря на немалый масштаб (а ведь тут действительно могут сражаться 256 бойцов на одной карте), нет ощущения, что оказался на поле боя. Как ни странно, MAG очень напоминает большую такую Counter-Strike, где вместо десяти человек на маленькой карте, сражается толпа вояк на огромной территории.



Вверху: Солдаты фракции S.V.E.R получились самыми запоминающимися: они вооружены каким-то странным оружием, одеты, как бомжи с вокзала, но воюют не хуже других.

Локализация

Российских геймеров наверняка порадует, что локализованная версия игры вышла одновременно с мировым релизом, причем перевод получился весьма качественным. Описания навыков, классов персонажей и история каждой фракции переведены грамотно, практически без ошибок. Озвучка тоже на уровне. Актеры вполне адекватно читают текст, попадают в интонации, особо не переигрывают. Единственный забавный ляп получился с названием группировки S.V.E.R. По замыслу разработчиков эта аббревиатура расшифровывается как Seryi Volk Executive Response, словно предупреждая – с этими парнями шутить не стоит. В русской же версии буквы в текстах заменили на С.В.Е.Р., однако во всех озвученных фрагментах фракцию с завидным упорством называют «Север». Тоже, в общем, интересный вариант, но идея создателей была несколько иной.

Лебедь, рак и щука

Главная беда, как бы дико это ни звучало, кроется именно в масштабности происходящего, которая то совсем не заметна, то вдруг начинает действовать на нервы. В стандартном режиме сражения «128 на 128» проходит следующим образом: две команды оказываются на внушительных размеров карте, задача каждой из сторон понятная – одни обороняют ключевые объекты, коих тут восемь, другие захватывают. Но это, так сказать, основная цель, а по пути к ней неплохо бы выполнить еще пару десятков задачек помельче: уничтожить средства ПВО противника, которые сбивают десантные самолеты (в противном случае каждому игроку после смерти придется пилить с начальной точки высадки), подорвать минометную батарею, накрывающую время от времени огнем половину карты, уничтожить бункеры и так далее. Все эти цели равномерно рассеяны по карте – воюйте, мол. Но когда игрок впервые оказывается в эпицентре столь масштабного конфликта, то испытывает своего рода шок. Взору открываются необъятные дали, вокруг уже гремят взрывы, несколько десятков человек срываются с места и куда-то бегут. Где враг – не ясно, что делать, в общем, тоже. Поддавшись стадному чувству, устремляешься за всеми, секунды через три получаешь пулю непонятно откуда, ждешь тридцать секунд респауна – дубль два. Три. Четыре-пять… «Поиграв» таким образом несколько раз кряду, в ярости вырубаешь приставку и стаканами хлебаешь валерьянку чтобы хоть как-то успокоиться. Пресловутая масштабность MAG на деле обернулась настоящим хаосом, а потому на первых порах здесь просто теряешься: толпа одинаковых солдат куда-то бежит, в кого-то стреляет, где-то взрывается что-то важное, где-то какой-то штурм, при этом, кажется, никто толком не понимает, что делать. Такое развлечение, разумеется, и даром не нужно (все-таки хочется повоевать нормально, а не без толку носясь по обширным территориям), так что большинство геймеров… преспокойно играют себе в привычные, давно знакомые режимы, где бьются все те же 32 или 64 человека! Почему – понятно. Там и карты компактнее, и народу не так много, и с целями все понятно. Этого ли добивалась в Zipper Interactive?

Впрочем, даже когда поднатореешь в боях, когда уже издалека засекаешь врага и давно наловчился прошивать неприятелей короткими очередями, режим «Господство» на 256 человек не становится более интересным, потому что для опытного бойца масштаб уже никакой роли не играет. Он ясно понимает, что «работать» нужно со своей группой из восьми человек, а задачи выполнять лишь в том районе, где произошла высадка. Огромное, как казалось вначале, сражение распадается на десяток мелких эпизодов, и вот ты уже не видишь дальше своего носа, а происходящее сводится к яростным стычкам маленьких групп, когда «своя» часть карты воспринимается как отдельная от «общей зоны» локация. Не дай бог в следующем бою высадка произойдет в другом месте – заблудишься.

ВСЕ ГЕНИАЛЬНОЕ, КАК ИЗВЕСТНО, ПРОСТО, И В MAG К СЛАЖЕННЫМ ОПЕРАЦИЯМ ПОДТАЛКИВАЕТ ТАКАЯ БАНАЛЬНОСТЬ, КАК ОПЫТ.

Еще одно важное упущение разработчиков – в MAG практически не используется техника, что пагубно сказалось на ощущении войны. Покататься разрешается только на легких бронемашинах, оснащенных пулеметами, но никаких танков, самолетов, вертолетов, к сожалению, не завезли. Такой подход особенно удивляет, учитывая, что



Зелененький значок справа показывает, что игрок находится в зоне действия способностей командира отделения. А значит, на него распространяются маленькие, но приятные бонусы, вроде повышенной выносливости.

многие умения бойца предназначены для уничтожения вражеской техники, а ее-то как раз и днем с огнем не сыскать.

Другой подход

В общем, учитывая, что в самых больших сражениях пресловутая глобальность так толком и не работает, нет ничего удивительного, что львиная доля матчей происходит в привычном режиме на 64 игрока под названием «Диверсия». Цели здесь почти те же, что и в варианте «Господство», но менее масштабные: одной команде нужно оборонять три ключевые точки, другой – их захватить. И вот тут воевать действительно интересно. Во-первых, уровни по-прежнему достаточно большие, но все же не столь необозримые, а значит, ориентироваться проще, и игрок вполне способен оценить карту целиком, чтобы сознательно выбрать тактику боя. Снайпер предпочтет удобные позиции, чтобы подстреливать врагов на подходе, штурмовики запомнят, куда лучше отступить, если станет жарко, а где стоит обойти противника по флангам для неожиданного удара. Глаза не разбегаются от количества врагов и целей, и, видимо, поэтому действия команд в «Диверсии» куда более осмысленные. Во многих матчах можно даже наблюдать удивительную картину, когда человек десять между собой не знакомых игроков действительно пытаются работать в команде, и, что еще больше поражает, иногда это у них и впрямь получается.

Честно говоря, любителям больших онлайновых боевиков стоит перед разработчиками из Zipper Interactive снять шляпу – ведь именно авторам MAG удалось понятными и сравнительно гуманными методами заставить игроков действовать сообща. Все гениальное, как известно, просто, и в MAG к слаженным операциям подталкивает такая банальность, как опыт.

Суть в том, что за свои ратные подвиги персонаж получает «экспу», а по достижении очередного уровня ему дают лишь одно очко навыков, которое можно вложить в любую ветку развития. Заметим, что «железобетонных» классов тут нет, так что всегда имеет смысл прокачивать героя либо в одном направлении, воспитывая, скажем, крутого пулеметчика, либо попробовать взрастить универсального бойца, владеющего всем понемногу. Штука в том, что ценный опыт (а он здесь действительно на вес золота) дается за любое полезное и, что немаловажно, командное действие. Просто бегать по карте и палить во все стороны, собирая фраги, смысла попросту нет – так и сражение не выиграешь, и опыта получишь с гулькин нос. Наглядный пример: за убитого врага боец получает всего пять очков, а вот лечение товарища вознаграждается сразу десятью, так что любому понятно, что исцелять своих куда выгоднее, чем палить по чужим. И так во всем. Расстреливаешь недругов не где-то в лесах, а защищая стратегическую позицию, – и опыт набирается вдвое быстрее. Помог другому игроку добить противника – заработал ценные очки. А захватишь важный объект – и опыта получишь больше, чем за убийство тридцати врагов! Из-за такого подхода на поле боя царит подлинный командный дух: только тебя подстрелили, и вот уже мчится подмога, торопится сделать инъекцию. И никого уже не удивляет, когда игрок с мизерным количеством «фрагов» на счету набирает за



Перед боем персонажу нужно подобрать снаряжение, правда, увы, его грузоподъемность сильно ограничена, так что взять все желаемое не получится.

Отцы-командиры

Разрекламированная система командования в игре есть, и работает она неплохо. По мере роста в уровнях геймер, помимо опыта, получает и особые баллы, набрав нужное количество которых, можно претендовать на должность командира отделения, роты или взвода. Причем если командиры отделений и рот особыми полномочиями не наделены, то вот взводный руководит целой битвой. Правда, доступна такая власть только в режиме «Господство». Суть в том, что большой начальник имеет право ставить цели перед отделениями и взводами, вызывать поддержку, наносить авиа- и артиллерийские удары. В общем, незаменимый человек. Назначение командиров происходит автоматически перед каждым раундом, причем выбор проводится из всех кандидатов, которые годны к той или иной должности, то бишь достигли необходимого уровня. Идея хорошая, но, к сожалению, слишком часто власть получают совершенно невменяемые личности, которые плюют на управление войсками и развлекаются, так сказать, «для себя». Такой головотяп легко может вдруг послать целый взвод отбивать никому уже не нужную позицию или заставит оборонять второстепенный объект. Хорошо хоть, что за неподчинение приказам никаких штрафов нет, так что обычно игроки просто игнорируют глупые приказы руководства и воюют исходя из обстановки, надеясь на артподдержку.



Вверху: В режиме игры «Подавление» красные и синие полоски наглядно показывают, сколько солдат осталось у каждой из команд.



Респаун отнимает довольно много времени, так что если удастся разом уничтожить все отделение, вы легко сможете захватить цель.

бой больше всех очков, становясь лучшим в отделении. А все потому, что был полезен для команды.

Разбитая мечта

Впрочем, не обольщайтесь. Сражения тут, конечно, намного осмысленнее, чем в безумной Modern Warfare 2, но никакие блестящие тактические маневры по-прежнему невозможны, а слабые игроки, да и просто новички, регулярно «запарывают» партию, причем особенно часто не везет атакующим. Защитникам-то всего и нужно, что продержаться двадцать минут, а вот успех штурма напрямую зависит от слаженной работы – причем не одной, а сразу двух групп.

Штука в том, что в каждом режиме, команды делятся на несколько отделений по восемь человек, а из них (если выбрать вариант для 128 или 256 бойцов) формируются взводы и роты. Между тем отделение – в своем роде автономная группа, члены которой могут по голосовой связи переговариваться друг с другом, а вот общаться с соседним отделением, увы, нет. И это создает массу проблем.

Скажем, в «Диверсии» атакующей стороне нужно захватить две позиции, чтобы разблокировать доступ к последнему рубежу обороны противника, но соль в том, что завладеть объектами необходимо практически одновременно. Однако поскольку группы действуют независимо друг от друга и никогда не приходят на помощь (расстояния слишком велики), то необходимо, чтобы умелые бойцы имелись на обоих участках фронта. Ведь даже если одна команда захватит цель, победу это не обеспечит и обороняющиеся весьма быстро отобьют объект. В итоге 90% боев выигрывает именно защищающаяся команда, ибо ей просто намного проще выполнить задачу.

На грани

Вопрос баланса для MAG стоит чрезвычайно остро. С одной стороны, соотношение сил группировок идеально, да только достигнута цель с поистине слоновьей грацией: все фракции попросту ничем друг от друга не отличаются, кроме внешности солдат. Похожим образом обстоят дела и с индивидуальным



Слева: Карт в игре немного, зато они большие и дизайн у них отличный. К цели, например, всегда есть по три-четыре прохода. Широкое поле для тактических экспериментов!

Не будь нубом!

Несмотря на баланс, который не позволяет создавать действительно непобедимых бойцов, все-таки в начале военной карьеры новичку приходится туго. В первую очередь из-за того, что прокачанные игроки обладают очень важными навыками, вроде умения метко стрелять, знают как уменьшить отдачу, а, главное, обзавелись оптическими прицелами, и потому сносят новобранца раньше, чем тот вообще заметит пальбу. Вот несколько общих советов, которые помогут успешно прокачаться.

- **Первые очки опыта нужно вложить в навыки «полевая аптечка» и «реанимация». Таким образом, вы сможете себя подлечить и, главное, набрать немало опыта, оживляя павших в бою соратников. Помните, за лечение товарища дают больше опыта, чем за убийство врага.**
- **Потом необходимо вложить всего одно очко в навык «метание гранат». Дешево и сердито. Дело в том, что любимое развлечение игроков в MAG – забрасывать друг друга «гренками». И, понятное дело, что лучше кидать опасные игрушки как можно дальше.**
- **Дальше жизненно важно развить «повышенную внимательность», чтобы замечать противника на большем расстоянии, а также освоить «восстановление сил», позволяющее бегать быстрее. Эти навыки – проверено! – не раз спасут жизнь.**
- **После того как боец более-менее готов к сражениям, а потрачено на все это, заметим, сравнительно мало очков, можно развивать умения для серьезных сражений: «ускорение перезарядки», «тактическая рукоять», «оптический прицел» – все это необходимо изучить в первую очередь. А уж с таким набором смело можно пускаться во все тяжкие.**



Подстреленный солдат не умирает сразу, а некоторое время истекает кровью, и его можно «оживить». Впрочем, если пуля угодила в голову, смерть наступает мгновенно.



развитием бойцов. Во-первых, видов оружия здесь очень мало, а чтобы заполучить новую пушку, необходимо набрать немало очков опыта. И главное разочарование настигнет тогда, когда долгожданный приз вдруг окажется хуже, чем штатный ствол! Вот так сюрприз.

Большинство умений – бесполезны. По сути, действительно необходимо изучить «снижение отдачи», чтобы пули не улетали в молоко, прикупить оптический прицел да обзавестись реанимационным набором, дабы и себя подлечивать, и раненых товарищей на ноги ставить. Забавно, что вот эти, действительно полезные, навыки – наиболее дешевы, и доступны становятся еще в самом начале, в то время как дорогие просто не пригождаются в бою. Хорошо, конечно, что и новичок имеет все шансы убить максимально прокачанного бойца, но, вложив столько сил в развитие и получив такой результат, чувствуешь себя обманутым.

Другой пример грубого подхода к балансу – ограниченная «грузоподъемность» солдат. Из-за этого перед каждой операцией приходится делать практически гамлетовский выбор: что лучше взять – тяжелый бронежилет или мины, аптечку или газовые гранаты, оптический прицел или сошки для винтовки? Получается, даже герой высокого уровня, получивший доступ ко всем-всем плюшкам, использовать в бою весь доступный арсенал попросту не может. В ходе долгих экспериментов наконец понимаешь, что «идеальный набор» – тот, что был выдан в самом начале, и возникает грустный вопрос: а на кой черт вообще нужно столько умений?

MAG – это яркий пример того, что размах не всегда на пользу результату. Здесь, несмотря на поражающее воображение число 256, война не воспринимается столь же серьезно, как в той же Bad Company 2, где, заметим, на поле боя намного меньше народу. При всем своем масштабе MAG больше похожа на Counter-Strike: все бегают с одинаковым оружием, каждый раунд начинается с того, что две толпы бойцов встречаются где-то в середине карты и забрасывает друг друга гранатами, потом настает черед для яростной пальбы, тебя убивают, респаун, снова стычка... Если бы разработчики не увязали помощь команде с опытом, то, вероятно, и слаженных действий не было бы вовсе. Но они увязали, и именно это вытягивает всю игру. Да, в мире MAG интересно, постоянно чувствуется напряжение, подчас происходящее захватывает не на шутку, но, увы, если хочется чуточку более реальной войны, куда лучше подойдут другие игры. **СИ**



Слева: В MAG жизненно необходимо постоянно прятаться или даже падать ничком: в лежачем положении и отдача меньше, и врагу сложнее по вам попасть.

МОЖНО ДАЖЕ НАБЛЮДАТЬ УДИВИТЕЛЬНУЮ КАРТИНУ, КОГДА ЧЕЛОВЕК ДЕСЯТЬ МЕЖДУ СОБОЙ НЕ ЗНАКОМЫХ ИГРОКОВ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ПЫТАЮТСЯ РАБОТАТЬ В КОМАНДЕ.

Поле боя

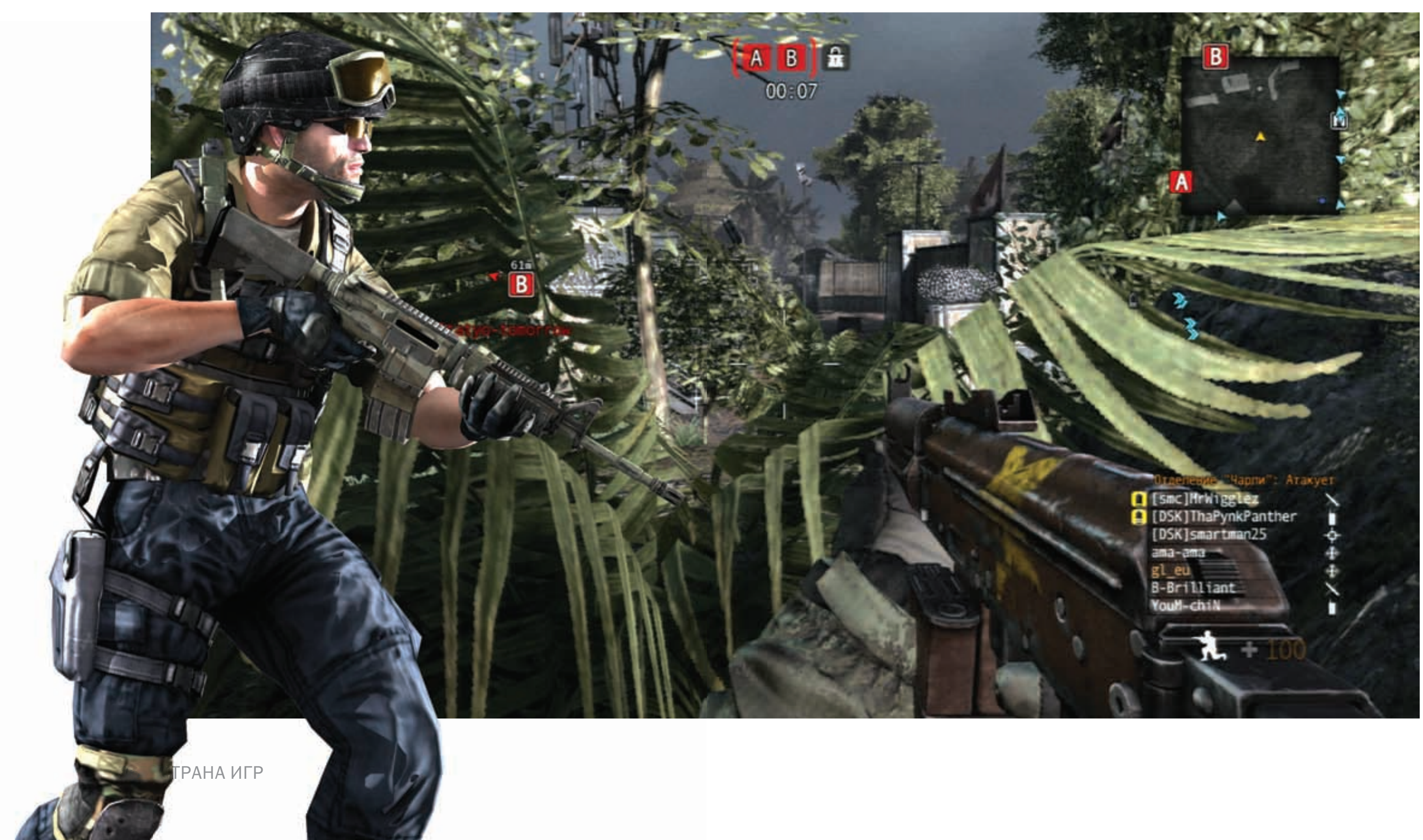
В игре всего четыре режима. Чтобы вы представляли, что именно приготовили разработчики, вот небольшая справка по ним.

Подавление
Самый первый доступный режим рассчитан на 64 игрока. Тут все очень просто, в каждой команде 32 человека, они бегают на небольшой карте и стреляют друг в друга. Проигрывает тот, у кого раньше закончатся солдаты.

Диверсия
Самый популярный режим на 64 игрока, где борьба идет за ключевые точки. Одна команда обороняется, другая атакует. Защитникам нужно всего лишь продержаться двадцать минут, а вот нападающим за это время надо успеть захватить все позиции.

Захват
Самый непопулярный режим. Рассчитан на 128 человек, задача атакующей команды – вломиться на вражескую базу и угнать технику к себе домой. Проблема в том, что выиграть атакующими почти невозможно: базы защищены бункерами, минометными батареями и черт знает, чем еще, а время строго ограничено.

Господство
Тот самый глобальный режим на 256 игроков, второй по популярности после «Диверсии». Все просто: атакующим нужно захватить восемь ключевых объектов, защитникам продержаться полчаса, отбивая атаки. Становится доступен только тогда, когда ваш подопечный боец достигнет восьмого уровня.



DVDXPERT

ВЫБИРАЕМ ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР И АУДИОСИСТЕМЫ



Читайте в журнале

Новости AV-индустрии | Аналитика AV-рынка | Лучшие AV-инсталляции |
Сравнительные тесты и монотесты AV-техники | Выставки | Blu-ray релизы
Ответы на вопросы читателей | Справочная информация «Где купить»?

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Unsolved Crimes
2 Miami Law
3 Crime Scene

7.5





ТЕКСТ
Алексей Харитонов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
adventure/puzzle
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Lexis Numerique
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.metropoliscrimes.com
Страна происхождения:
Франция



Ролики собраны из статичных картинок, но это совершенно не важно – некоторые из них в буквальном смысле заставляют затаить дыхание!



Не обошлось и без лаборатории, где Джонсон под руководством игрока рассматривает обнаруженные улики, делает сравнения с помощью компьютера и подводит итоги следствия.



Персонажи нарисованы весьма «на любителя» – с первого взгляда такой стиль понравится немногим, но за игрой к нему быстро привыкаешь.

› Metropolis Crimes

Хочется верить, что хотя бы несколько следующих лет разработчики не будут больше включать слово «crime» в название игры. Особенно если это игра для Nintendo DS. Особенно если это интерактивное расследование.

Оглядитесь: Unsolved Crimes, Crime Scene, Metropolis Crimes… Пусть первая появилась в 2008 году, релиз последних двух приходится на конец 2009. Совершенно неудивительно видеть вопросы на форумах в духе: «А разве Metropolis Crime и Crime Scene – это не одно и то же? Я видел скриншоты – вроде одинаково!». Нет, не одно и то же! И не одинаково. Хотя, если смотреть на скриншоты мельком и не читать рецензии, немудрено и запутаться. А ведь, в отличие от прочих упомянутых игр, Metropolis Crimes мы отнюдь не рекомендуем пропускать ценителям детективов для Nintendo DS.



Одна из главных отличительных черт Metropolis Crimes – наличие выверенного стиля. По словам разработчиков, игра впитала в себя дух Америки двадцатых годов прошлого века. И хотя персонажи активно пользуются мобильными телефонами, в это веришь охотно и быстро. Здесь хватает элементов нуара: тревожное музыкальное сопровождение, отсутствие ярких цветов (кроме красного, разумеется), стилизованные под комиксы черно-белые заставки. И, само собой, мрачный сюжет: преступлений на улицах вымышленного города Метрополиса масса, оружие продается на каждом углу за сущие копейки, а коррумпированная полиция некомпетентна и даже не способна вовремя прибыть на место происшествия – не говоря уже о поимке настоящего преступника. И только один профессиональный детектив (во всяком случае, сам он склонен думать именно так), Рэд Джонсон, способен бороться с беззаконием. Печально, но его первое дело в игре – выяснение причин смерти знакомого фотографа, к которому он направлялся в один прекрасный день. Кто виновен: околачивающийся на улице заносчивый мужчина или не менее подозрительная ехидная женщина, которая якобы и обнаружила убитого? Но первое расследование – отнюдь не единственное. Джонсон сталкивается с убийствами на каждом шагу – сразу после завтрака, вместо обеда и во время вечерней прогулки. Как видите, к решению непростых криминальных задач Рэда подталкивает сама судьба.

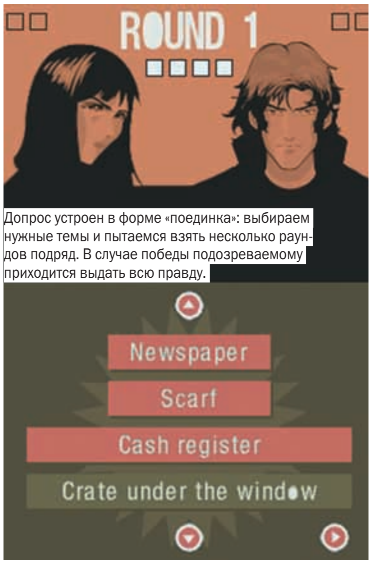
И не только подталкивает, но даже затевает опасные игры: подозреваемые отнюдь не всегда безоружны и покорны – а значит, нашлось место отчаянным схваткам и погоням. Можно было бы бороться со всем происходящим с по-

НАШ ВЕРДИКТ

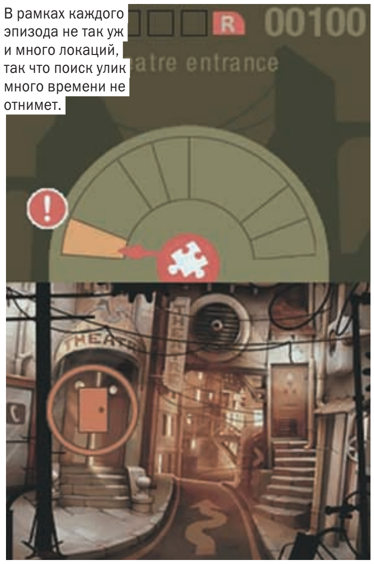
ДОСТОИНСТВА Полный набор: интересный сюжет, отличные диалоги, колоритные персонажи, отменная музыка. И самое главное – разнообразие в игровом процессе.

НЕДОСТАТКИ Маловато расследований. Встречаются скучные и откровенно неинтересные задачки. Освоиться с управлением поначалу весьма непросто.

РЕЗЮМЕ В хиты Metropolis Crimes не выбьется: здесь масса неоднозначных моментов и порядочно недостатков, большая часть которых приходится на первый час игры. Это наверняка оттолкнет многих рецензентов и скажется на оценках. Но если сумеете пережить скучные задачки в самом начале и специфическое управление, игру «пролетите» на одном дыхании. И после ее завершения не останется неприятного послевкусия, не потянет вспоминать о недостатках. Захочется увидеть продолжение!



Допрос устроен в форме «поединка»: выбираем нужные темы и пытаемся взять несколько раундов подряд. В случае победы подозреваемому приходится выдать всю правду.



В рамках каждого эпизода не так уж и много локаций, так что поиск улик много времени не отнимет.

мощью пистолета или других подручных средств самообороны, но все подобные моменты происходят без участия игрока. Другими словами, экшн-вставок тут нет. Оружие детектива Metropolis Crimes – внимательность и логика. Именно в такой последовательности, так как немало времени тратится на поиск улик на месте преступления. И каждая найденная улика или зацепка – это своеобразная задачка, которую нужно решить с помощью стилуса и микрофона.

Привычных головоломок здесь практически нет. Lexis Numerique пошли по своему пути и предлагают весьма нестандартное для игр такого рода «времяпровождение»: исследовать на предмет зацепок галстук убитого, найти секретный вкладыш в фоторамке, понять, как открывается тайник, опустить лестницу со второго этажа на первый, обнаружить отпечатки на стекле, выманить подозреваемого из дома по телефону, изучить документы и сделать соответствующие выводы, прочитать SMS в телефоне убитого – перечислять можно долго: повторяются авторы нечасто. И любая из предложенных задач отнимает самый минимум времени – от нескольких секунд до пары минут. Благодаря этому, даже самые нелепые задачки попросту не успевают утомить или надоесть – за последующие полчаса будет решено еще штук пять действительно хороших, и скучная или неинтересная непременно забудется.

Немногим больше времени тратится на допрос какого-нибудь свидетеля или подозреваемого. И здесь тоже необходимо проявить смекалку – поймать на лжи или задать каверзный вопрос. Однако выдумывать ничего не нужно – авторы в большинстве случаев уже подготовили все варианты ответов, так что помощником здесь послужит хорошая память и быстрая реакция (если слишком много думать над вариантом ответа, придется начинать заново). И логика, разумеется, – иногда приходится предъявлять убийцам найденные улики или решать в процессе общения нестандартные задачки.

Что касается, собственно, самого хода решения дел, то здесь разработчиков не в чем упрекнуть. И вопрос не только в разнообразии – авторы сознательно не делают никаких намеков. Так что сразу понять, кто на самом деле совершил преступление, а кто просто гулял рядом, практически невозможно. И эта отличительная особенность также выделяет Metropolis Crimes на фоне подобных приключений, где с высокой вероятностью виновный угадывается в самом начале, а все оставшееся время игрок лишь собирает доказательства.

В итоге можно смело сказать, что Metropolis Crimes – глоток свежего воздуха в рамках интерактивных расследований для DS. У Lexis Numerique получилась весьма яркая, необычная и увлекательная игра. На сегодняшний день никакой информации о возможном сиквеле не появлялось, но нам бы очень хотелось верить, что в Lexis Numerique задумываются о продолжении. У Рэда Джонсона есть все шансы стать не менее известным, чем какой-нибудь Феникс Райт. **СИ**



При желании можно прибегнуть к подсказке – скользкий Информатор (это и имя, и профессия одновременно) всегда готов дать наводку. Но в большинстве случаев его намеки чрезмерно расплывчаты, так что серьезно рассчитывать на его помощь не стоит.

Студия

Lexis Numerique почти двадцать лет умудряется год за годом выпускать массу красочных и даже милых игр, рассчитанных на совсем юную аудиторию (большая часть разработок даже не выходит за пределы Франции). Но у этой небольшой студии есть и своя «обратная сторона» – интеллектуальные игры для взрослых, благодаря которым компания и прославилась. Речь об In Memoriam, In Memoriam 2: The Last Ritual и eXperience 112. Эти проекты объединяет несколько важных моментов: во-первых, все они требуют вдумчивого прохождения, во-вторых, все они достаточно жестоки и не стесняются этого, в-третьих, ни одну из этих игр нельзя назвать проходной – все получали в свое время не одну награду и были обласканы игроками и критиками. Metropolis Crimes не шокирует игрока и не требует от него слишком большого количества извилин. Получит ли награды – еще вопрос. Но несмотря ни на что, Metropolis Crimes все равно прекрасно вписывается в этот перечень: она оригинальна, она интересна, она расширяет рамки жанра. И, самое главное, – как и все свои остальные «взрослые» проекты, сотрудники Lexis Numerique ее очень любят. Чтобы понять это, можно даже не играть – достаточно посетить официальный сайт. Даже там все продумано до мелочей: общее оформление, отличный арт, килобайты отсутствующей в игре информации о персонажах и самом городе – есть чем поживиться поклонникам или просто заинтересованным.





ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ СТАЛКИВАЕТСЯ С УБИЙСТВАМИ НА КАЖДОМ ШАГУ – СРАЗУ ПОСЛЕ ЗАВТРАКА, ВМЕСТО ОБЕДА И ВО ВРЕМЯ ВЕЧЕРНЕЙ ПРОГУЛКИ…

PC
XBOX 360

Mass Effect 2



9.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
role-playing.sci-fi
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
BioWare
Требования к компьютеру:
CPU 1.8 ГГц (Core 2 Duo), 1024 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
1
Онлайн:
masseffect.bioware.com
Страна происхождения:
США

Рецензию ищите **в № 4 (301)**

Пост-обзор

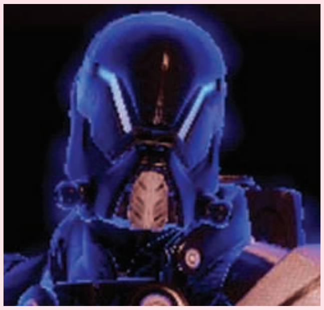
В будущем, как известно, не будет ролевых игр, шутеров и стратегий, а останутся только интерактивное кино и «песочницы». Сериал Mass Effect наглядно демонстрирует, как старые жанры превращаются в новые. Во второй части этой грозящей заткнуть за пояс «Звездные войны» космической драмы разработчики максимально упростили то, что почему-то принято называть «ролевыми элементами», – распределение характеристик героев и возню с их снаряжением. От стрельбы, впрочем, не отказались, ведь Рэй Музыка утверждает, что конфликт без «войнушки» не выстроишь. Разумеется, никто не покусился и на диалоги с тяжелым моральным выбором™, а список доступных для романтических отношений членов экипажа даже расширился. Неплохо для второй части трилогии?

Кросс-обзор

У ЭКСПЕРТОВ «СТРАНЫ ИГР» MASS EFFECT 2 ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ НЕ ТЕРПИТСЯ ПОДЕЛИТЬСЯ!

НАШИ КАПИТАНЫ

Александр Трифонов



СТАТУС: Вольный ремесленник

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Planescape: Torment, Gothic, Fallout

CRPG начал увлекаться еще в середине 90-х, одновременно возник интерес к настольным ролевым играм. Жанр очень люблю и радуюсь каждому качественному проекту – жаль, что в последнее время таких все меньше и меньше.

Геймплей

Меры, предпринятые разработчиками по улучшению, могут показаться слишком крутыми – так, вместо исправления неудобного экрана снаряжения его убрали вовсе, а ролевая система упростилась до неприличия. Зато шутерная часть стала заметно лучше, и отличный сюжет с диалогами никуда не делся.

Графика

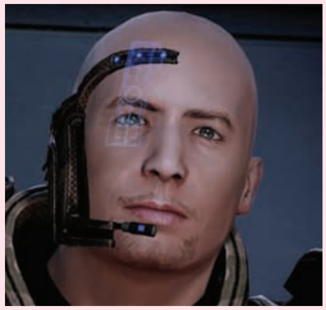
Хотя движок используется тот же, что в первой части, косметических изменений так много, что сиквел смотрится заметно лучше, особенно в версии для PC. Разница особенно видна, если взглянуть на персонажей, благо многие перекочевали из первой игры – новое освещение позволяет им выглядеть более реально.

Общее впечатление

Вторая часть еще больше приблизилась к интерактивному кино и экшну, и еще сильнее оторвалась от классических ролевых корней, но это, пожалуй, и к лучшему – ведь для любителей копаться в характеристиках и плюсиках разных топоров есть Dragon Age: Origins и ее неизбежные продолжения.

9.5

Алексей Бутрин



СТАТУС: Главный редактор Gameland.ru

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Wizardry 8, KOTOR, Fallout 3

Большой поклонник Fallout и первой KOTOR. Единственная любимая не sci-fi RPG – старушка Wizardry 8, которую прошел четырежды. Был в полном восторге от первой Mass Effect, пока не начал выполнять побочные квесты – тут-то любовь и завяла.

Геймплей

Сердце Mass Effect 2 – умные перестрелки, а душа – отлично проработанные персонажи. По сути, начиная с первой KOTOR, BioWare создает свой собственный жанр action-movie-RPG. Процесс этот – небыстрый и непростой, но в Mass Effect 2 «отпочковывание» от ролевого мэйнстрима, похоже, удачно завершилось.

Графика

Отличный пример того, как много во внешнем облике игр зависит от дизайнеров и режиссеров. Несмотря на почтенный возраст, Unreal Engine 3 временами выдает такую картинку, что просто дух захватывает. Главные художественные приемы – обилие крупных планов и частая смена ракурсов, чтобы глаз «не скучал».

Общее впечатление

Настоящий шедевр и, пожалуй, лучший подарок всем любителям научной фантастики, особенно ценный на фоне засилья в жанре эльфов, орков и прочей фэнтези-нечисти. Единственный серьезный минус – из взаимоотношений персонажей выжато слишком мало сюжетных конфликтов. Но я уверен, что в третьей части сценаристы поднажмут.

9.0

Сергей Цилюрик



СТАТУС: Рецензент

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Mass Effect

Не люблю CRPG. Первая игра жанра, которую я закончил самостоятельно и по собственной инициативе, была Mass Effect: история, написанная сценаристом Дрю Карпишином, неожиданно увлекла и заставила пройти до самого конца. Со всеми сайдквестами. Дважды.

Геймплей

Вторая часть оказалась несравненно более играбельной: от перестрелок можно даже получать некоторое удовольствие. Структура самой игры, впрочем, не нравится: слишком уж все здесь линейно, да и некоторые миссии навязывают совсем уж безыскусно. Впрочем, это проблемы сценария.

Графика

Особой разницы с Mass Effect двухлетней давности как-то не ощущается, но это ни в коей мере не претензия. В побочных миссиях появилось разнообразие – они выглядят не хуже основной кампании. В визуальной части вопросы вызывает лишь постановка некоторых сценок, но и в этом, надо полагать, стоит винить сценариста.

Общее впечатление

Заметно, что сменился ведущий сценарист. Шепард у Мака Уолтерса произносит высокопарные монологи без участия игрока, ближе к концу становится все больше пафосных неинтерактивных заставок, а финальный босс – это уже совсем дурновкусие. Я играю в Mass Effect ради сценария, и Mass Effect 2 меня разочаровала.

8.0

Евгений Закиров



СТАТУС: Обозреватель

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Dragon Age: Origins

Не испытал особого восторга от первой Mass Effect, но на одном дыхании прошел сиквел и готов этот подвиг повторить. Научной фантастикой не увлекаюсь, но люблю изучать истории разных инопланетных миров в видеоиграх.

Геймплей

Очень однообразно. Не нужно подолгу разговаривать с NPC, исследовать какие-то локации – тут это попросту не требуется. Надо бежать вперед и отстреливать все, что представляет угрозу. И, конечно, прятаться за укрытия, чтобы восстановить здоровье и энергетические щиты. А поговорить?

Графика

Красиво, зрелищно, классно! Модели персонажей, правда, получились лучше, чем локации и многие игровые объекты. Иной раз Шепард ткнет пистолетом в экран, а пушка-то квадратная, размытая, и не пистолет вовсе, а какая-то каша из разных цветов. Впрочем, это скорее исключение, встречается такой абстракционизм редко.

Общее впечатление

Мир Mass Effect понравился куда больше, чем сама игра. В сиквеле много интересных персонажей и классных заданий, но все же большая часть игры представляет собой шутер, причем часто не очень хороший. Если так пойдет и дальше, то в третьей части Шепарду не надо будет даже бежать вперед – только в кроганов стрелять.

7.5

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Kingdom Hearts II
2 Crisis Core Final Fantasy VII
3 The World Ends With You

9.0





› Kingdom Hearts: Birth by Sleep

Без лишних предисловий: Birth by Sleep – именно то «настоящее продолжение» Kingdom Hearts, которого так ждали поклонники. Забудьте о не самой удачной 358/2 Days или мобильной Coded. С первых минут становится понятно, на что руководство Square Enix и новая осакская студия потратили основные силы.



ТЕКСТ
Сергей Ряписов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
role_playing.action
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Square Enix
Количество игроков:
«до 4»
Обозреваемая версия:
PlayStation Portable
Онлайн:
www.square-enix.co.jp/kingdom/bbs
Страна происхождения:
Япония



Birth by Sleep старались максимально приблизить к тому уровню, которого сериал достиг на PlayStation 2. Это касается и игрового процесса, и внешнего вида игры, и качества сценария, и, не в последнюю очередь, способа его подачи. Долой заунывные диалоги никого не интересующих персонажей: здесь вы найдете все то, за что мы полюбили первую и вторую Kingdom Hearts. Сюжет – ничем не замутненный фансервис, в самом лучшем смысле этого слова. Хотя игра и является приквелом (события происходят за десять лет до событий первой части), начинать знакомство с сериалом с этого выпуска едва ли разумно. Совершенно очевидно, что история имеет ценность только для тех, кто уже встречался с этими героями и отлично знает, что будет с ними в будущем. Говорить о сюжете сколько-нибудь подробно смысла нет: людям, с Kingdom Hearts не знакомым, это совершенно не интересно, поклонников же достаточно заверить, что дуэт Дайске Ватанабе и Тецуи Номуры сработал на славу, сумев не только дать ответы на многие вопросы, накопившиеся за прошедшие восемь лет, но и намекнуть, чем Соре и его друзьям предстоит заняться в третьей части. Претензий к сюжету почти нет: несмотря на некоторые не самые логичные решения, увязать все имеющиеся в мире Kingdom Hearts сюжетные линии во что-то удобоваримое – само по себе немалое достижение. Разве что в процессе этого «увязывания» пострадало качество диалогов. Иногда появляется ощущение, что чуть ли не в каждой второй фразе персонажи используют фиксированный набор слов: почти всякий раз предметом обсуждения будут «свет», «тьма», «сердце» и «киблейд». В рамках вселенной Kingdom Hearts это, конечно, оправданно, но нас не покидает ощущение, что ту же самую историю можно было бы рассказать более разнообразным языком. Ну да это по большому счету придирки, ведь все мелкие недостатки сюжета с лихвой окупаются тем, как этот сюжет подается. Графика в видеороликах – похоже, лучшая на PSP. Работа актеров озвучки предсказуемо великолепна и на удивление всеобъемлюща: неозвученных диалогов во всей игре раз два и обчелся. Наконец, постановка сцен не уступает, а порой заметно превосходит то, что мы видели в сериале раньше. Добавьте к этому полное отсутствие филлеров (история движется к финалу стремительно, не размениваясь на мелкие события), и получите игру, которая на протяжении всех тридцати часов (минимум времени, за который удастся пройти сценарии всех героев и один бонусный) остается безумно интересной и захватывающей. Следует сказать и пару слов о разделении сюжета на три сценария. Не стоит думать, что разработчики просто заставляют сыграть трижды с какими-то минимальными изменениями. Каждый сценарий весьма серьезно отличается от предыдущего: диалоги, локации, боссы – для каждого из героев они индивидуальны, и после завершения лишь одного пути ни в коем случае нельзя сказать, что вы «прошли игру».

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Увлекательный сюжет, запоминающиеся герои, отличная графика и музыкальное сопровождение, а также привычный игровой процесс, ставший еще лучше.

НЕДОСТАТКИ При всех достоинствах, очевидно, что сериалу пора двигаться хоть в каком-то новом направлении: ведь по сути перед нами безусловно похорошевшая, но все же игра образца 2002 года.

РЕЗЮМЕ Красивая, очень интересная, богатая контентом игра, созданная, в первую очередь, для поклонников Kingdom Hearts. Если в предыдущие части сериала вы не играли, то шансов, что вам удастся понять и оценить происходящее здесь, почти нет. И даже несмотря на то, что Birth by Sleep не предлагает ничего нового для жанра в целом и для собственного сериала в частности, она, безусловно, стоит самого пристального внимания игроков.


Тройка новых героев: Аква, Вен и Тера многим игрокам нравятся намного больше, чем Кайри, Сора и Рику.



Иногда скорость и насыщенность сражений заставляют действовать чуть ли не вслепую: совершенно непонятно, кто где и что делает.

Планы на будущее

В последнее время в рамках серии материалов о самых популярных героях видеоигр Тецуя Номура дал несколько интервью журналу Famitsu, в которых поделился планами относительно будущего Kingdom Hearts. Во-первых, господин Номура в очередной раз подтвердил, что в разработке находится не только третья часть сериала, но и некая игра, которая должна «соединить Kingdom Hearts», что бы это ни значило. Также он заявил, что студия из Осаки, создавшая Birth by Sleep, доказала свой профессионализм, так что вполне возможно, именно они будут разрабатывать третью часть основной линейки сериала (которая, напомним, по его же словам, якобы уже в разработке). Кроме того, стало известно, что Сора, скорее всего, не будет главным героем в новых частях сериала. Наконец, Номура-сан отметил, что, учитывая все изменения, которые будут присутствовать в западной версии Birth by Sleep (сегодня известно лишь о новых сюжетных сценах и дополнительном уровне сложности, сама игра появится в США только к осени), он не исключает появления японской Birth By Sleep Final Mix в следующем году.



Shoot Lock, позволяющая при удачном стечении обстоятельств наносить до шестидесяти (!) ударов, ближе к финалу станет просто незаменимой.

В плане истории Birth by Sleep просто превосходна, но совершенно очевидно, что в любой игре геймплей первичен. Здесь, слава богу, нет вообще никаких проблем. Игровой процесс не получится в качестве комплимента сравнить с первой или второй Kingdom Hearts: тут все куда лучше. Разработчикам не только удалось воссоздать привычную для ветеранов сериала динамику и увлекательность сражений, но и привнести в знакомую формулу множество новых элементов. Начиная Command Deck/Charge/Board, которые позволят максимально кастомизировать каждого из персонажей, получить новые (жизненно необходимые для прокачки) способности и редкие команды, и заканчивая новой (и очень полезной!) атакой Shoot Lock, – в Birth By Sleep столько всего нового и интересного, что несколько десятков часов можно легко потратить только на осознание (и освоение) всей глубины боевой системы.

И если уж разговор так и кружит вокруг продолжительности, нам ничего не остается, кроме как в очередной раз рассыпаться в похвалах. Как уже было сказано, прохождение занимает около тридцати часов, но если вы из тех, кто любит открывать все доступные бонусы, отыскивать секреты и убивать самых сильных боссов, смело увеличивайте это время вдвое, а то и втрое. А если вас всерьез увлечет еще и мультиплеер на четырех игроков (грубо говоря, в игре есть PVE и PVP), то добавьте к получившемуся времени еще несколько десятков часов. Наконец, даже заполнив Trinity Report, хранящий всю информацию о ваших достижениях, на все сто процентов, всегда можно просто пройти сценарии еще разок, насладившись отлично поданной историей.

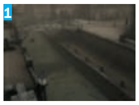
Kingdom Hearts: Birth by Sleep вышла, безусловно, очень удачной. Конечно, игра не идеальна: кое-где прихрамывают диалоги, где-то игра может позволить себе чуть подтормаживать, да и, честно говоря, ничего по-настоящему нового или жанрово значимого в ней не найти. Перед нами всего лишь (всего лишь?!) отличное продолжение любимого миллионами сериала. Один из лучших поводов для владельцев PSP потратить деньги. Не пропустите! **СИ**


Вверху: Диснеевские персонажи по-прежнему неподражаемо уморительны в японской озвучке.





ПОХОЖИЕ ИГРЫ







1 Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper
2 The Black Mirror
3 Отель «У погибшего альпиниста»

7.0



ТЕКСТ
Роман Власов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Daedalic/bitComposer
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Future Games
Количество игроков:
1
Требования к компьютеру:
CPU 1.7 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн:
www.future-games.cz/html/AlterEgo/en/homepage
Страна происхождения:
Чехия



› Alter Ego

Первые электрические фонари и телефоны, огромные пароходы с эмигрантами, стремящимися в Новый свет, темные суеверия под маской религии и атеизма, дешевые сенсации в газетах, грязные воровские притоны и роскошные особняки знати – таким предстал Плимут перед Тимоти Муром и инспектором Брисколем, главными героями Alter Ego.

Мур – джентльмен удачи. Он виртуозно пудрит мозги женщинам, ловко лазает по стенам и зарится на все, что плохо лежит, не гнушаясь скудным заработком слепого скрипача или медными пуговицами с пальто пьяницы. В умении гладко говорить Мур не уступит человеку из общества, хотя он вовсе не светский лев – по версии официального сайта, Тимоти вырос на улице и с самого детства промышлял воровством. Увы, талант сценариста Alter Ego нередко дает сбои.

Однако «сбоит» не значит «отсутствует». Тот же инспектор Брисколь, самоуверенный карьерист, выражается и ведет себя соответствующим образом. Хороши и некоторые второстепенные персонажи: богобоязненный священник, проныра-журналист, ленивый полисмен, трусливый портной. Показательно, что все они встречаются игроку во второй и четвертой главах Alter Ego, когда он в роли инспектора расследует дело о таинственном исчезновении из фамильного склепа трупа сэра Уильяма Льюиса, известного всему городу аристократа. Несмотря на то что эти главы наполнены обычной детективной рутиной: допросами свидетелей, сборами улик, отработкой версий – они во сто крат интереснее абсурдных ситуаций, в которых ведущую роль исполняет Мур. Абсурд проявляется в мелочах: в длинных перепалках горе-грабителей – Мура и его подельника Брайана – над ухом спящего хозяина дома; в характере трактирщика, который сначала боится прийти на помощь своей официантке, плененной в погребе головорезом, а потом за шкирку выкидывает на улицу вооруженного ножом человека; в уникальном нюхе сторожевой собаки, не учуявшей во время вечернего обхода дремлющего посреди кладбища бродягу. Особенно раздражает то, что все эти нелепые события можно было исключить из Alter Ego без малейшего ущерба для сюжета. Мы часто ругаем современные игры за небольшую продолжительность, но увеличивать время прохождения за счет подобной «воды» – это не выход.

Справа: Бедная прачка обладает исключительным хладнокровием. Вызвать полицию при виде голого мужчины в наручниках, вылезающего из канализации, ей даже не приходит в голову.



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Сложный детективный сюжет в духе Конан-Дойля. Мрачная, тяжелая атмосфера Англии конца XIX века.

НЕДОСТАТКИ Слабые диалоги. Абсурдные игровые ситуации. Невыразительные голоса большинства персонажей. Скучная музыка. Общая сумбурность повествования.

РЕЗЮМЕ Alter Ego – среднее арифметическое двух игр. Первая – классический детектив с сильным сюжетом, до которого далеко и Sinking Island, и Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper. Интрига, харизматичный главный герой, атмосфера, игровые задачи – все на уровне. Вторая – этакая чешская вариация «Отеля "У погибшего альпиниста"» с глупыми заданиями, нелогичными ситуациями, техническими огрехами и, признаем, неплохой графикой. Играть в первую очень интересно. Во вторую – скучно. Жаль, что их нельзя разделить.



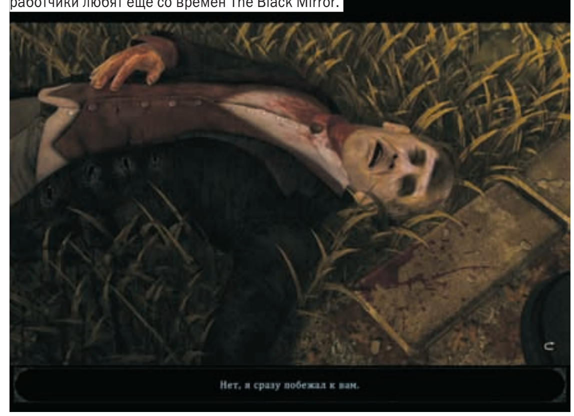
Так выглядит дневник инспектора Брисколя. Щелкнув по любому из рисунков, мы получим информацию о том, как продвигается разработка той или иной версии преступления.

Мир Alter Ego жесток и беспощаден к своим обитателям. Для тех из них, кто находится в самом низу социальной лестницы, для бродяг и нищих, единственной надеждой на лучшую жизнь служат пароходы, идущие в далекую и прекрасную Америку, страну безграничных возможностей…
В те времена приток иммигрантов в Соединенные Штаты составлял около полумиллиона человек в год, и далеко не всех из них ждали с распростертыми объятиями. Так, в 1875-м был принят закон, ограничивающий въезд в Америку проституток и лиц, осужденных у себя на родине за уголовные преступления. В 1882 году в черный список включили сумасшедших, умственно недоразвитых людей, а также китайцев – они за гроши готовы были выполнять самую тяжелую работу, и считалось, что таким образом они лишают куска хлеба «коренных» американцев. В 1891 к ним добавились больные (был составлен целый список болезней), неимущие и многоженцы. Потом анархисты. Так что не удивительно, что никто из героев Alter Ego так до Америки и не добрался.

Собственно, о сюжете. Он захватывает, и дело даже не в сложной и изящной интриге, которой, быть может, позавидовал бы сам Конан-Дойль, а в том, какой предстает перед нами Англия конца XIX века. Здесь и пропасть между колоссальным богатством и крайней бедностью, и классовый конфликт буржуазии и аристократии, и проблемы свободы слова и информации, и расцвет науки, который не только способствует техническому прогрессу, но и ставит под сомнения нормы традиционной морали.

Атмосфера поддерживается мрачными декорациями (особенно впечатляет постобработка: бесчисленные трещины, потертости и неровности) и разнообразными аутентичными эпохе костюмами персонажей. Мешают восприятию пресловутая деревянная анимация и безликая музыка, которая потому лишь не надоедает, что включается лишь изредка и быстро затихает. А вот набившую оскомину классическую игровую механику в духе «соедини крючок, веревку и палку и получи удочку» дизайнеры используют весьма ловко, даже необычно. Чувствуешь полную беспомощность, когда ушлая девица крадет у Брисколя важные документы, а тот решает, что сам потерял бумаги, и отказывается предъявлять воровке претензии. Ситуации, которые в приключенческом жанре обычно раскрываются через мини-игры разной степени пошлости, здесь служат поводом для тонких шуток. Так сейф с внушительным кодовым замком открывается в одно действие, а мошенник, который долго предлагал Муру игру в кости, в последний момент отказывается от поединка, мотивируя это тем, что герой, мол, упустил свой шанс.

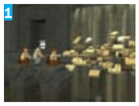
Перечитал написанный текст и понял, что сумбурность Alter Ego неуловимо повлияла и на этот обзор. Сумбурность – очень верное слово. Слишком уж быстро идет повествование, слишком много событий наваливается на игрока, слишком отрывочны и неоднозначны объяснения в конце, слишком много сюжетных линий на манер Culpa Innata ведут во вторую часть (или, если продолжение и не планируется, то обрываются неожиданно и нелогично). Избавиться бы от «воды», оптимизировать движок (на локациях с количеством персонажей больше четырех счетчик FPS падал ниже 10), добавить в диалоги характерных словечек и отсылок к историческим событиям, внимательнее отнестись к выбору актеров для озвучивания персонажей (это уже камень в огород «Нового Диска»), расставить акценты так, чтобы название игры не вызывало недоумения, а подчеркивало заложенный сценаристом смысл – и финальная оценка могла бы быть гораздо выше. Потенциал в Alter Ego виден невооруженным глазом… как и то, что он, увы, не раскрыт полностью. **СИ**

Показывать кровавые трупы крупным планом разработчики любят еще со времен The Black Mirror.




Чтобы добраться до сундука, инспектору придется поехать на другой конец города, в поместье Льюисов, и на заднем дворе разыскать осиновый кол… Думаете, этот сундук охраняет кровожадный вампир? Ошибаетесь. Брисколю нужно лишь убрать швабру и подпереть шкаф, чтобы тот не упал. Для этого кол и понадобится. Шутка это или глупость, решайте сами.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Lego Star Wars
2 American McGee's Alice
3 ICO

6.5





Диснеевский фильм смешал классические тексты Кэрролла – здесь есть Бармаглот и Брандашмыг – с новыми придумками, которые, по крайней мере, в русской версии, звучат довольно неуклюже. Так содержимое пузырька «Выпей меня» зовется «уменьшунькой», а увеличивающий рост пирожок – «растибулкой» (в фильме были pishsalver и upelkuchen соответственно, интересующиеся могут найти англоязычный глоссарий терминов из сценария по адресу http://www.slashfilm.com/2009/05/08/glossary-of-terms-for-tim-burtons-alice-in-wonderland/). Терминология игры соответствует картине, и отдельные сцены, у которых есть аналоги в киноверсии, даже неплохи, но по большей части персонажи бормочут что-то несусветное с совершенно дикими интонациями, будто каждую фразу записывали отдельно, не поясняя актеру контекста, в котором она произносится.



ТЕКСТ
Илья Ченцов

› Alice in Wonderland

Алиса Кингсли, героиня нового фильма Тима Бёртона, каждый день перед завтраком старалась поверить в шесть невероятных вещей. В игре, сделанной по мотивам картины, тоже достаточно необычностей, чтобы обеспечить эту фантазерку умственными упражнениями хотя бы на одно утро.

ИНФОРМАЦИЯ

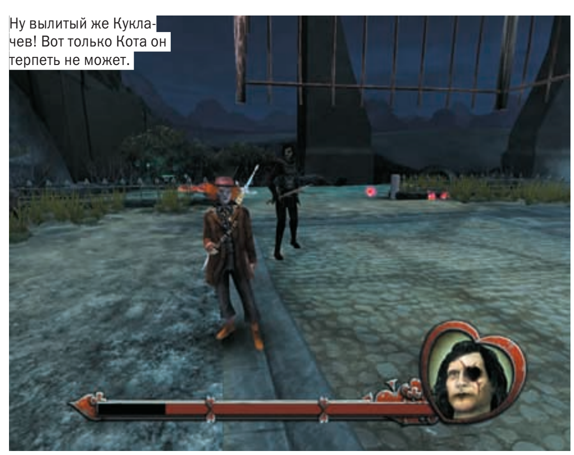
Платформа:
PC, Wii
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Disney Interactive
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Etranges Libellules
Количество игроков:
до 2
Требования к компьютеру:
CPU 2.0 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
www.disney.ru/DisneyCMS/Content/Games/PC/00000000087alice.jsp
Страна происхождения:
Франция

Итак, первая невероятная вещь: с обложки игры Alice in Wonderland на нас взирает вовсе не сама Алиса, а Безумный Шляпник со следами ртутного отравления на лице. Джонни Депп, конечно, популярнее, чем Миа Васиковска, но без подсказки и не догадаешься, что это он, а не, скажем, Юрий Куклачев (в игре, кстати, Болванщик почему-то похож как раз на русского клоуна-котовода). Королеву, как известно, делает свита – возможно, именно этой старинной мудростью руководствовались «Странные стрекозы»*, создавая свой шедевр. Поэтому вот вам сразу и вторая невероятная вещь: за Алису мы играть не будем. Ну, может быть, два раза взмахнем мечом – и все. Взамен нашими представителями в Стране Чудес становятся целых пять героев: Шляпник, Белый Кролик, Мартовский Заяц, Соня и Чеширский Кот (в фильме у многих из них есть имена, но они вам все равно ничего не скажут). Команда, как в Mass Effect 2, собирается по ходу дела, и каждый новый борец за свободу («Долой кровавую ведьму!»), фактически, является ключиком к новым территориям. Мартовский Заяц, обладающий способностями к телекинезу, собирает сломанные двери по частям и вытаскивает их из земли; Кот может не только сам становиться невидимым, но и проявлять незримое (в частности, опять же двери), а фокус Шляпника, называемый «перспективой»… это третья невероятная вещь. Не хочу портить вам сюрприз, но дам намек: echochrome. Последствия применения «перспективы» неизменно удивляют, и только одна проблема мешает насладиться чудесными умениями друзей в полной мере. Итак, четвертая невероятная вещь – неголоволомные головоломки. Обилие загадок, конечно, радует – было бы жаль, если бы способности героев использовались только в бою. Но каждый раз, когда перед вами встает очередная проблема, теоретически требующая наличия под шляпой мозгов, авторы из кожи вон лезут, чтобы подсказать, что делать. Стоит лишь нажать на Волшебную Кнопку, как интерактивные предметы подсветятся разными цветами:

Без подсказки здесь и шагу ступить нельзя.



Ну вылитый же Куклачев! Вот только Кота он терпеть не может.



* «Странные стрекозы» – так переводится название компании-разработчика, Etranges Libellules.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Несколько поистине чудесных находок в игровой механике, замечательная музыка и «расширенная версия» художественного дизайна фильма.

НЕДОСТАТКИ Упрощенные головоломки и бои, технически отсталая графика, вялые начало и конец, унылая (впрочем, необязательная) «охота за сундуками».

РЕЗЮМЕ При всех своих недостатках, перед нами правильная игра по мотивам «Алисы в Стране Чудес». Пусть выглядит она хуже, чем творение Бёртона, но позволяет, войдя в мир на экране, своими руками творить там чудеса, которые Алисе и не снились. Жаль только, что ориентирована игра прежде всего на детей, и взрослые будут несколько разочарованы нулевой сложностью и разбазариванием интересных идей на элементарные задачки.

фиолетовые поддаются телекинезу, синие – манипуляциям со временем (крутить стрелки часов умеет Кролик), желтые Шляпник рассматривает в перспективе, а зеленые может спрятать или показать Кот. Каждое взаимодействие фиксировано – если перед нами увядший цветочек, то Кролик может его омолодить, а, скажем, вихрь ушастому под силу только остановить. Телекинез переносит вещи лишь из точки А в точку Б, так что прицелиться и запузырить отвалившуюся голову статуи в белый свет как в копеечку нельзя – она автоматически приладится на старое место. Могучая «перспектива» и вовсе работает, только когда Болванщик встает на специальный подиум. Если выбран «неправильный» персонаж, игра подскажет, чьи усилия тут надо приложить. В более сложных случаях (которых раз-два и обчелся), стоит лишь провозиться больше минуты, как на экране появится пошаговое прохождение – даже в финальной битве! Авторы, вероятно, по благословению компании Disney, дали себе карт-бланш: ну и пусть головоломка непонятная, ведь есть же подсказка; да, сражаться с врагами муторно – зато жизни бесконечные. Сложность в результате получается детская, но бросать игру все равно не хочется. Потому что – пятая невероятная вещь: Etranges Libellules понимают, что главное в «Алисе». Это, конечно, чудеса. Кэрролл создавал их, играя словами; Бёртон манипулировал красивыми картинками; команда Жана-Мари Назарета позволила нам творить их одним нажатием кнопки. Ну, почти – на самом деле, поскольку компьютерная версия очевидно портирована с Wii, приходится еще покрутить или наклонить аналоговую рукоятку джойстика (с клавиатуры играть не рекомендуем). Да, это просто – может быть, чересчур просто – но очень приятно.

Самая высокая концентрация «чудесатости» – в середине игры: фокусы с отражениями и перспективой, комнаты-перевертыши, шорьки, мюмзики и зелюки. В финале, увы, приходится много бегать кругами и сражаться с королевской ратью, норовящей утащить Алису в свои порталы, как тени из ICO. Спасать ее, впрочем, просто, хотя те, кто хотят бросить себе дополнительный вызов, могут попытаться пройти драки с красными рыцарями, не теряя ни одной жизни. А вот «спасение» многочисленных сундуков с «невероятными идеями» бросает вызов разве что терпению. Да, на некоторые из них нужно применить спецспособности, чтобы оприходовать, но все это до того очевидно, что даже скучно – висящий или закопанный клад может добыть Заяц, крутящийся сундук остановит Кролик, невидимый сделает видимым Кот… Вставив в игру банальный и унылый сбор бонусов, лионские «стрекозлы» почти что вытянули ее из кроличьей норы в мир обычных «поделок по мотивам», но – шестая невероятная вещь: от Alice in Wonderland до последнего момента ждешь сюрпризов. Увы, они кончаются гораздо раньше. **СИ**

Увы, жигадрыгнуть Алисе не придется.







Пожалуй, самая лучшая сцена в игре.

СТОИТ ЛИШЬ НАЖАТЬ НА ВОЛШЕБНУЮ КНОПКУ, КАК ВСЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ ПРЕДМЕТЫ ПОДСВЕТЯТСЯ РАЗНЫМИ ЦВЕТАМИ.

Вверху: «Невероятные идеи», а также специальные шахматные фигуры нужны для покупки весьма занятных боевых умений. Например, здесь Шляпник вовсе не показывает теневого зайчика, а… нет, не скажу!



Справа: Неужели французы и «12 стульев» читали?

5.5

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Killzone: Liberation
2 Dracula - Undead Awakening
3 Metal Slug XX

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
top-down.action
Зарубежный издатель/дистрибьютор:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Electronic Arts
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www.armyoftwo.com/home.action
Страна происхождения:
США



Вверху: Один из самых «горячих» уровней, когда герои бегут по рушащемуся зданию, в варианте для PSP превратился в чудовищно унылую прогулку. Сделать игру интереснее поможет локальный мультиплеер.

Внизу: С собой таскать можно два вида оружия. Причем гранат, снайперских винтовок и прочих радостей не завезли.



Army of Two: The 40th Day

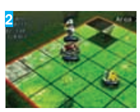
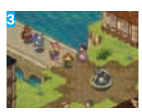
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Сюжет знакомый: Риос и Салем оказываются в Шанхае, который атакован террористами, и теперь главным героям предстоит выжить в этом аду, заодно выяснив, кто же устроил заварушку. История, уровни, даже сценки, где нужно делать моральный выбор, – все переехало прямиком из оригинала, правда, в несколько упрощенном виде. Например, половины роликов почему-то нет, и в повествовании то и дело возникают дыры.

Главные же изменения – в геймплее. Вид на происходящее предложен сверху (камера лишь изредка прячется за спины персонажей), а все, чем предстоит заниматься, – мчаться вперед и отстреливать врагов. При таком подходе, разумеется, тактическая сторона игры осталась за бортом, а взаимодействие с напарником – минимальное. Система aggro хоть и есть, но лишь для галочки, большинство же других трюков и вовсе отправилось на свалку. И даже система апгрейдов урезана: нельзя комбинировать детали оружия, можно лишь покупать «улучшения», которые тотчас повышают характеристики пушки. Многочисленные упрощения и скомканный сюжет, очевидно, не пошли игре на пользу, но самое печальное, что геймплей получился вызывающе скучный. Несколько часов избавляться от назойливых противников в компании с компьютерным идиотом напарником как-то не очень весело.

НЕДОСТАТКИ Удручает однообразие игрового процесса. Если первые пару уровней расстреливать выпрыгивающих из-за экрана врагов даже немного увлекательно, то вскоре эта забава начинает серьезно действовать на нервы.

ДОСТОИНСТВА Игру можно проходить в компании с живым человеком, и это намного интереснее. Озвучка переехала из оригинальной версии, так что хоть на этом фронте все в порядке.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 Dungeon Maker: Hunting Ground
2 Adventures to Go
3 PoPoLoCrois

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
СТРАНА ИГР

8.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
role-playing
Зарубежный издатель:
XSEED Games
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Marvelous Entertainment, Opus Studio Company
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
www.halfminutehero.com
Страна происхождения:
Япония



Вверху: По ходу дела Half-Minute Hero не забывает высмеивать коллег по цеху. Больше всего достается JRPG, хотя и западным играм перепадает.



Вверху: Режим игры за принцессу навевает ассоциации с Overlord и Patapon: толпа забавных миньонов спасает госпожу, отбиваясь при этом от наседающих монстров.

Half-Minute Hero

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Half-Minute Hero с первых же дней жизни объявили одним из самых нестандартных проектов 2009 года. Вполне заслуженно – под одним названием скрываются пять разных игр, объединенных общей темой «успеть за тридцать секунд». Так, в режиме Hero 30 вам предстоит пройти три десятка уровней, каждый из которых представляет собой «законченную JRPG»: за полминуты вы должны прокачать героя, накупить снаряжения, выполнить несколько квестов и одолеть Злого Властелина. Поскольку на самом деле успеть все это за тридцать секунд невозможно, в ход идут различные хитрости вроде алтарей, обнуляющих счетчик (хотя и до них нужно успеть добежать). Все это безобразие имеет сюжет и даже снабжено мультиплеером, в котором побеждает тот, кто доберется до главного злодея первым. Другие режимы развлекают всяк на свой манер: например, став рыцарем, вы должны тридцать секунд защищать друга-волшебника от наседающей нечисти, а в режиме игры за Злого Властелина вы призываете различных монстров и натравливаете их на врагов. В общем, каждый найдет развлечение по вкусу: ведь если тот же Hero 30 представляет собой головоломку, в которой нужно заранее распланировать каждый шаг, то при игре за рыцаря требуется умение бить по кнопкам с максимальной скоростью. Мы уверены: познакомиться с Half-Minute Hero стоит хотя бы из-за необычности игры, а ведь она еще и чертовски увлекательна!

НЕДОСТАТКИ Излишне примитивная графика, управление не всегда удобно, в большинстве режимов игры уровни построены по одной схеме.

ДОСТОИНСТВА Нестандартная идея в основе, богатый выбор режимов игры, интересный мультиплеер, легкость освоения.

6.0

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Anno 1404
2 Anno 1701
3 Grand Ages: Rome

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.city-building.historic
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Related Designs
Количество игроков:
до 8
Системные требования:
CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 512 VRAM
Онлайн:
anno.uk.ubi.com
Страна происхождения:
Германия





Вверху: Любоваться подобием Венеции можно, управлять – нет. Лучше бы игру назвали по-другому, не так обидно было бы.

Внизу: Квестов в игре тьма-тьмущая, от банального строительства до диверсий, налаживания дипломатических отношений и поиска артефактов.

Anno 1404: Venice

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Те, кто читал про дополнение к Anno 1404, с нетерпением ждали мультиплеера и возможности построить собственную Венецию. Увы, есть две новости – плохая и очень плохая. Плохая: мультиплеер бессмысленен и беспощаден. Вряд ли у вас хватит терпения закончить хотя бы одну партию, которая может длиться и пять, и десять часов – а ход времени, по понятным причинам, ускорить нельзя. Раздражает и кооператив – когда в товарищах согласья нет, одинокий кораблик будет дергаться туда-сюда, повинуясь приказам якобы союзников. Но есть и очень плохая весть: построить Венецию и поуправлять гондолами не удастся – можно только любоваться представительствами республики Святого Марка. Впрочем, не все столь грустно. Так, появившаяся система шпионажа предлагает нам подстроить пару гадостей оппоненту, например, спровоцировав его подданных на восстание (и тем самым приблизив нашу победу). А возможность подкупать магистратов в городском совете позволит захватить контроль над поселением без единого выстрела. Что не менее полезно, так как боевая система по-прежнему хромает на обе ноги. Зато экономическая стала только лучше, да и достижений прибавилось. Пока все откроешь – семь потов сойдет, но и гордиться этим можно годами.

НЕДОСТАТКИ Подзаголовок «Венеция» добавлен зря – создать собственный город на воде не получится. Многопользовательские баталии унылы.

ДОСТОИНСТВА Шпионаж и возможность подкупа магистратов в чужих городах; новые здания и мультиплеер; десятки интересных миссий; пятнадцать свежих сценариев.



ТЕКСТ
Семен Кобылин

› Локализация Silkroad Online

В последнее время в России массово издаются китайские и корейские онлайновые RPG. Silkroad Online от компании Mail.ru – один самых свежих тому примеров. Мы встретились с локализаторами и поговорили об особенностях их нелегкого труда.
На вопросы отвечали Никита Синько (слева) и Алексей Артеменко (справа).





? Расскажите о масштабах локализации. Если мерять «в Mass Effect» (250 000 слов), сколько получится? И все ли слова одинаково сложны?

НС: Работа была проделана огромная, перевели около пятисот тысяч слов – целых два Mass Effect. Текст игры насыщен специфическими терминами, однако мы приложили максимум усилий и смогли адаптировать её под российскую аудиторию.

АА: Сложнее всего было переводить реплики, контекст которых не был до конца понятен. Но все неточности были отловлены при бета-тестированиии и уже исправлены. Поскольку стилистически речь китайцев и европейцев сильно отличается, нам пришлось учесть это и подстраиваться под стилистику. Вот пример получившегося текста – нам кажется, все очень атмосферно.

Пример:

Китайский персонаж: «Меч или кинжал вздрагивает, а потом, изящно завершая смертельно прекрасное движение, идет вверх. Это лучший танец меча в мире».

Европейский персонаж: «Не надейтесь, что сможете втихую провернуть какое-нибудь темное дельце. В тени за вашей спиной всегда есть кто-то, для кого вы всего лишь легкая мишень».

? Насколько опытная команда переводит игру, каковы ее прошлые заслуги?

НС: На счету команды – перевод нескольких крупных проектов для ведущих компаний. Помимо этого, выполнялись и выполняются переводы и работы по локализации браузерных и социальных игр (как на русский язык, так и в обратную сторону – с русского на европейские языки).

? Пытались ли вы решить проблему с падежами и родами, неминуемо возникающую при локализации зарубежных игр (не только MMORPG)?

АА: При редактуре текстов мы перестраивали все фразы таким образом, чтобы не возникало несогласований.

? Что вызвало больше всего трудностей при работе?

НС: Основной проблемой для нас стали не особенно качественный исходный текст, путаница в написании имен персонажей, монстров, предметов и прочего. Но мы справились, свели все разночтения к единому глоссарию, да и текст после перевода заиграл новыми красками.

АА: С глоссарием было особенно тяжело, поскольку не в каждой стране подозревают о существовании таких существ, как ««мангиян» (*кукла, которую изготовил господин Са из Чангана. Ею управляет сам Дьявол, заставляя нападать на любого человека и рубить его огромным тесаком*). Зато с существами из древнегреческих мифов все прошло без сучка, без задоринки.

? Есть ли в команде специалист по соответствующему временному периоду? Востребована ли его помощь?

НС: В процессе локализации мы обращались за помощью к эксперту-китаисту Владимиру Прохорову, который консультировал нас по спорным вопросам. Его помощь особенно пригодилась при переводе названий городов, героев и части терминов. В будущем планируем поступать точно так же.

? Кого больше в российской Silkroad Online – «европейцев» или «китайцев»?

НС: Судя по нашей статистике, пользователям больше нравится европейская раса.

АА: Да, китайцы пока менее популярны. Скорее всего, это связано с тем, что наши игроки больше любят играть в группах, нежели прокачиваться в одиночку, а одной из главных «фишек» европейской расы как раз и является ориентированность на игру в команде. Ну и сама китайская культура среди наших граждан менее популярна, чем европейская, это тоже играет определенную роль.

? А какие профессии более востребованы - охотники, торговцы или разбойники?

НС: Количество представителей всех профессий примерно одинаково, однако популярнее всех сейчас разбойники и торговцы. Вероятно, это как-то связано с глобальными экономическими сложностями в реальном мире, но наверняка мы не знаем.

? Отличается ли эта статистика от зарубежных серверов?

НС: Несущественно. Статистика подсказывает, что как только число российских игроков станет примерно равно числу игроков за рубежом, любые отклонения сгладятся и игроки в примерно равных долях «расползутся» по всем профессиям.

? Обладатели премиум-аккаунтов часто жалуются, что не могут зайти на сервер из-за его переполненности, хотя условия приобретения подписки гарантируют приоритетный доступ. С чем это связано? Планируется ли компенсировать расходы тем, кто, заплатив, не смог воспользоваться сервисом?

НС: Надо понимать, что в данный момент игра находится в стадии бурного роста, количество пользователей растет и порой превосходит наши ожидания. Разумеется, мы прилагаем все усилия, чтобы пользователи смогли играть с комфортом, и наращиваем мощности. Кроме того, всем пострадавшим будет выплачена компенсация. **СИ**

В игре вам встретятся...

Полифем

Полифем, предводитель циклопов, самый могучий из этого племени. Не обратив внимания на предсказание, что он будет ослеплен Одиссеем, самоуверенный Полифем схватил легендарного путешественника вместе с его спутниками и запер в пещере, намереваясь затем съесть их одного за другим. Напоив чудовище вином, Одиссей сбежал, ослепив его ударом острой палки.

Немейский лев

Немейский Лев, чью шкуру невозможно пронзить оружием, был вскормлен молоком Селены и убит Гераклом. Теперь Немейский Лев мстит людям.

Цербер

Цербер, дитя Тифона и Ехидны, охранял вход в подземное царство Аида, не позволяя живым проникать в мир мертвых и мертвым – в мир живых. Однажды Орфей, один из аргонавтов, спустился в мир мертвых, чтобы вернуть свою жену Эвридику, погибшую от укуса ядовитой змеи. Он усыпил Цербера волшебной мелодией, после чего свободно миновал его. Геракл же смог захватить Цербера живым и вынести его на поверхность, чтобы завершить один из своих подвигов.




ALIENWARE
M17X
СТОИТ ЛИ «ПРИШЕЛЕЦ» СВОИХ ДЕНЕГ?
ЧИТАЙТЕ В НОВОМ
mc
Бесплатно!
Ридеры FR Book E251/E161, USB-модем Yota, сумки и чехлы Golla... /90
ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О НОУТБУКАХ • СМАРТФОНАХ • GPS-НАВИГАТОРАХ
mc Мобильные компьютеры
Мобильные компьютеры
(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
175 рублей
№ 2 февраль-март 2010
iPad Кому это нужно? /4
$1000 за SMS
Премьера рубрики «Зарабатываем» /76
Самые ноутбучные
Тест функциональных и недорогих лэптопов /56
CES /8
2010. Итоги выставки
+100 к силе
Геймерский ноутбук /40
Alienware m17x
27 мобильных устройств в тестах и обзорах
26 Google Nexus One
28 Nokia N900
35 FR Book E215
Только в MC!
44 Apple MacBook 13
48 HP Envy 13
www.mconline.ru
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
реклама

Дайджест

Обзор локализаций

Baldur's Gate II: Тени Амна + Baldur's Gate II: Трон Баала



Оригинальное название:
Baldur's Gate II: Shadows of Amn + Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
Страна происхождения:
Канада



Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
Interplay
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
BioWare
Количество игроков:
до 6
Системные требования:
CPU 600 МГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
http://ru.akella.com/Game.aspx?id=2316

PC (1 DVD)

Игровая общественность долго ждала эту локализацию. Ждала сперва от «1С», потом от «Акеллы». Чем дольше русская версия не выходила, тем больше Baldur's Gate II превращалась в легенду, говорить о которой в восторженном ключе – хороший тон, но играть в нее… там же все устарело, даже правила AD&D! Подстегнуть интерес новичков могла разве что неоднозначная трактовка текстов. И они ее получили. Чего стоят, например, «репный дефолт» и «проституирующий поставщик овощных культур» – чудные выражения, проскальзывающие в речи гнома-контрабандиста. Или топоним «Копьедуйские холмы» (Windspear Hills в прошлом). Смело? Несомненно! Стоило ли так делать? Вопрос, достойный дискуссии. Лучше бы, на наш взгляд, было употребить фантазию на поиск нейтральной формы упоминаний о главном герое, а то, если это дама, читать в ее дневнике записи «я пошел, я увидел» бывает грустно. Пара переведенных сюжетных роликов, русские тексты и оригинальные голоса персонажей, вылезающие кое-где за рамки надписи – локализация пронизана тем же духом ретро, что и сама игра. Настоящая классика.

РЕЗЮМЕ Классика жанра в спорном, но забавном переводе.

Icewind Dale II



Оригинальное название:
Icewind Dale II
Страна происхождения:
США



Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
Interplay
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Black Isle
Количество игроков:
до 6
Системные требования:
CPU 600 МГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
http://ru.akella.com/Game.aspx?id=2312

PC (1 DVD)

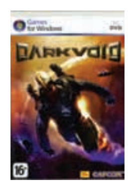
История, рассказанная Крыловым в басне «Квартет», вечна и повторяется с завидной регулярностью, вот только поклонники жанра RPG вряд ли обрадуются, что нынче иные локализаторы работают так же, как эти хрестоматийные герои. На текстах Icewind Dale II явственно видны и отпечатки медвежьих лап, и вмятины от рогов и копыт. Имена, названия, сообщения об атаках, типы существ – ну просто все напрочь лишено единообразия. Джофри через пять строчек превращается в «Жофрея», описания предметов поражают жутчайшими опечатками (грубые-«грудые»), словно редакторской правке текст не подвергался вообще. Вместе с тем, внутри отдельных абзацев есть и смысл, и соблюдение грамматических правил, и даже некоторая художественность. Вот только сориентироваться в этой пересортице геймеру трудновато. Кто послал, куда послал, что делать? Разобраться, что к чему, не пользуясь англоязычными источниками вроде GameFAQs, практически невозможно: шлют вас искать одного персонажа, на карте он называется по-другому, в дневнике пишется что-то третье, фу.

РЕЗЮМЕ Сага, которая в русском изложении рвет шаблон. Одно ясно: кто-то кого-то тут… что-то!

Dark Void



Оригинальное название:
Dark Void
Страна происхождения:
США



Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Airtight Games
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
games.1c.ru/darkvoid

PC (1 DVD)

Главная фишка – «вертикальные перестрелки» – худо-бедно вытягивает Dark Void из пучины позора в уютное болото посредственности. Висеть на укрытиях и перелетать между ними действительно чуть более интересно, чем просто прятаться «на плоскости». Версия для PC, увы, добавила игре проблем: на некоторых конфигурациях вылеты на рабочий стол происходят безо всякого реактивного ранца (иногда их можно избежать, пропуская ролики кнопкой Enter). В локализации тоже хватает технических огрехов: то и дело всплывают непереведенные диалоги, а некоторые куски озвучки и вовсе теряются – приходится ориентироваться по субтитрам. Жаль, ведь актерская работа здесь вовсе не плоха, и бедные труженики озвучания не виноваты, что им пришлось читать по ролям сценарий к фантастической трэш-постановке. Зато контекстные подсказки на экране позволяют быстро понять, на какие кнопки надо жать, чтобы перемещаться между укрытиями. А такому «воскресному боевичку» большего, на самом деле, и не надо.

РЕЗЮМЕ И все-таки отстрел роботов здесь несколько менее уныл, чем в Mass Effect 2. Первые три часа.


ЖУРНАЛ О ГАДЖЕТАХ
И НЕ ТОЛЬКО
[ТЭ ТРИ] – ТЕХНИКА ТРЕТЬЕГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ
Т3
ВЕСЬ МИР ГАДЖЕТОВ
ТРЕХМЕРНЫЙ ПРОРЫВ НА TV SAMSUNG
iPAD ГАДЖЕТ ГОДА?
ВСЯ ПРАВДА О
GOOGLE PHONE
ПОКУПАЕМ ГАДЖЕТЫ ПРАВИЛЬНО
Подробный пошаговый гайд
БОЛЬШОЙ ТЕСТ телефонов на Android
FORMULA 1
ШКОЛА 2020

Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру











Настроение!

кино • игры • музыка

www.nastroy.com



Без лишних слов,

просто создай

настроение

И она это оценит

call-центр: **8-800-5555-888**

- **Авиамоторная.** Шоссе Энтузиастов, вл 13/16, сооружение А.
- **Автозаводская.** ТЦ «Обувь на Автозаводской», ул. Мастеркова, д. 6.
- **Адмирала Ушакова.** ТЦ «Виктория», ул. Адмирала Лазарева, дом 2.
- **Алексеевская.** Пр-т Мира, д. 93, стр. 4.
- **Арбатская.** Ул. Арбат, д. 25
- **Бабушкинская.** Ул. Менжинского, здание 36 стр 1.
- **Бауманская.** Ул. Ладожская, д. 4/6, стр. 5.
- **Белорусская.** ТЦ «Тишинка», Тишинская площадь, владение 1.
- **Битцевский Парк.** ТЦ «Перекресток», ул. Голубинская, д. 28.
- **Варшавская.** Варшавское шоссе, д. 78 А.
- **Водный стадион.** ТЦ «Меркадо», Онежская, д. 34, корп 1.
- **Войковская.** Ленинградское шоссе, вл.15-17.
- **Дмитрия Донского.** Ул. Старокачаловская, д. 1Б.
- **Дмитровская.** Ул. Бутырская д. 89 вл., А.
- **Домодедовская.** Ул. Ореховый Бульвар вл. 14 стр. 3, 3-й этаж.
- **Коломенская.** Ул. Коломенская, д. 7, стр.1.
- **Красносельская.** Ул. Краснопрудная, д. 13.
- **Крылатское.** Осенний бульвар, д. 7, стр. 7.
- **Кузьминки.** Волгоградский проспект, вл. 80 .
- **Марьино.** Ул. Люблинская вл. 112 А.
- **Новогиреево.** Свободный проспект, д. 20 А.
- **Октябрьское поле** Ул. Маршала Бирюзова, д. 17, стр. 1.
- **Петровско-Разумовская.** Коровинское шоссе д. 44
- **Планерная.** 73 км МКАД, д.7.
- **Площадь Ильича.** Ул. Рогожский вал, д. 5.
- **Подбельского.** Открытое шоссе, д. 9.
- **Пражская.** Ул. Кировоградская, д. 15.
- **Пролетарская.** 3-й Крутицкий переулок, вл., 16.
- **Профсоюзная.** Ул. Профсоюзная, вл., 11.
- **Профсоюзная.** Ул. Вавилова 66, стр. 1.
- **Рязанский Проспект.** Рязанский проспект д. 46, корп. 5.
- **Рязанский Проспект.** Рязанский проспект д. 75, корп.2.
- **Савеловская.** Ул. 1-я Квесисская, д. 18.
- **Савеловская.** Ул. Сущевский вал, д. 5, стр. 1а.
- **Семёновская.** Ул. Измайловский вал, вл. 2, стр. 1.
- **Таганская.** Ул. Таганская д. 32
- **Текстильщики.** Ул. Люблинская, д.4, корпус. 2.
- **Тимирязевская.** Ул. Яблочкова, д. 21 В.
- **Тульская.** Ул. Большая Тульская, д. 13.
- **Улица 1905.** Ул. Большая Декабрьская, д. 3, стр. 1.
- **Цветной бульвар.** Ул. Цветной бульвар, д. 20, стр. 2-3.
- **Чертановская.** Балаклавский пр-т, д. 5 А, стр. 10.
- **Шоссе Энтузиастов.** ТЦ «Буденовский», пр-т Буденного, д. 53, стр. 2, пав., Д 17.
- **Шоссе Энтузиастов.** ТЦ «Буденовский», пр-т Буденного, д. 53, стр. 2, пав., А 13.
- **Щелковская.** Ул. 9-я Парковая, дом. 61 А, стр. 1.
- **Юго-Западная.** Ул. Покрышкина, д. 5.
- **Юго-Западная.** Ул. Академика Анохина, д. 2, корп. 1 Б.
- **Южная.** Ул. Днепропетровская, вл. 1.

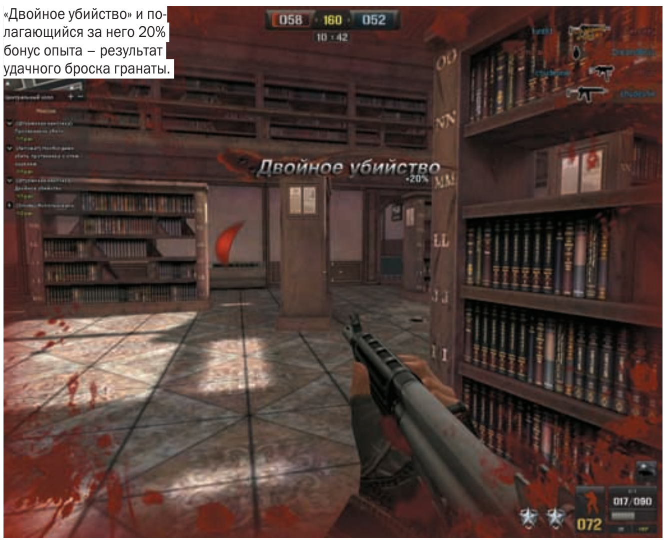
Моск. обл. ТЦ «Горка», Одинцовский р-н, пос. Горки-10, дом 27/1.
Моск. обл. ТЦ «Праздник», г. Дубна, проспект Боголюбова, д. 18.
Моск. обл. ТЦ «Грин», Зеленоград, мкр.15 пр-д 648.
Моск. обл. ТЦ «Дарья» г. Клин, ул Карла Маркса, д. 4.
Моск. обл. ТЦ «Княжий двор» г. Княжье Озеро. Ул. Истринский р-н, НП Светоч.
Моск. обл. г. Коломна пл. Востания, дом 7.
Моск. обл. г. Красногорск, ул. Ленина, д.37
Моск. обл. ТЦ «Перловский» г. Мытищи, ул. Веры Волошиной, д. 3
Моск. обл. ТЦ «Курс» г. Реутов, ул. Южная, 10 А.
Моск. обл. ТЦ «Ладья» г.Щелково, Пролетарский проспект. д4., к. 3.
Моск. обл. городское поселение "Московское", дер. Румянцево, стр. 2, этаж 2, блок В.
Моск. обл. ТЦ «Курс», г. Видное, мкрн. Солнечный, д. 10.

*на правах рекламы

MMORPG



ТЕКСТ
Сергей Гоцман



«Двойное убийство» и полагающийся за него 20% бонус опыта – результат удачного броска гранаты.



В некоторых домах есть даже картины на стенах. Правда, малое разрешение текстур мешает приобщиться к прекрасному и идентифицировать художников.

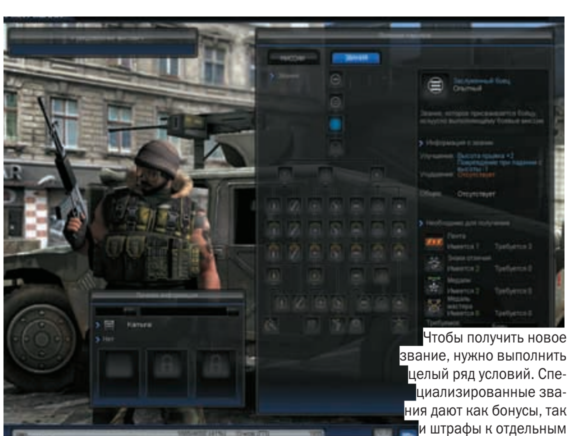
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
shooter.first-pirson
Зарубежный издатель:
NCsoft
Российский издатель:
Innova
Разработчик:
Zepetto
Требования к компьютеру:
CPU 800 МГц, 128 RAM, 32 VRAM
Количество игроков:
до 16
Онлайн:
pointblank.ru
Страна происхождения:
Южная Корея

› Point Blank

Правда о корейских free-to-play экшнах такова: они посредственны, но в меру увлекательны, во всех без исключения морально устаревшая графика, а самые крутые пушки в них достаются тем, кто сделает заветный микроплатеж. По какой-то неведомой причине в русскоязычной игровой прессе Point Blank за сходство с Counter-Strike не попинали разве что совсем ленивые издания. Однако ретивые критики оказались неправы.

На самом деле с Counter-Strike игру роднит только выбор сторон конфликта: террористы-повстанцы и противостоящая им группа сотрудников спецслужб. По сути Point Blank – самый настоящий корейский «условно-бесплатный» экшн наподобие Exteel или GUNZ – даром что шутер и от первого лица. Сравнивать его с серьезными мультиплеерными играми, такими как Quake III или Counter-Strike, глупо – это все равно что пытаться оценивать классические квесты LucasArts начала девяностых, взяв за точку отсчета Heavy Rain. Другие же заимствования, вроде классификации оружия и его внешнего вида, являются неким стандартом де-факто вообще для всех игр о боевых действиях в городской черте – Soldier Front, America's Army и Combat Arms тому пример.



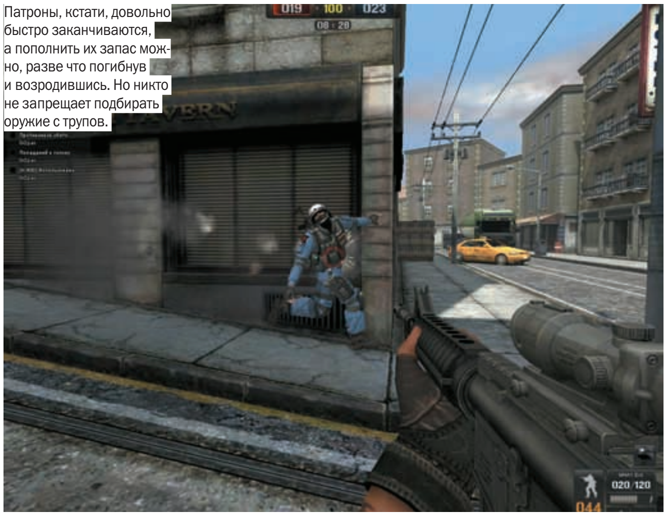
Чтобы получить новое звание, нужно выполнить целый ряд условий. Специализированные звания дают как бонусы, так и штрафы к отдельным характеристикам бойца.

Про пиф-паф

Point Blank очень быстрая игра – во всех отношениях. События разворачиваются за считанные секунды – вот вы только появились, в следующее мгновение уже участвуете в перестрелке, умираете, еще секунда и вновь возрождаетесь, чтобы опять вступить в бой. Субъективное мнение рецензента: лучшие игровые режимы – это командный deathmatch и миссии на уничтожение неких ключевых объектов, вроде кружащих над городом вертолетов. В обоих очень остро ощущается динамика игрового процесса, в том числе и из-за минимальной задержки воскрешения после гибели. Team Annihilation и Explosion Mode менее хаотичны и обходятся без респаунов – в первом побеждает команда, представители которой останутся в живых, а во втором повстанцы должны заложить бомбу, а их противники предотвратить диверсию – и все равно раунды протекают быстрее, чем в тяжеловесных командных шутерах. Закадровые комментарии, озвучивающие особо удачные действия («двойное убийство», «попадание в голову» и т.д.), хорошо вписываются в эту ни в коем случае не реалистичную мясорубку. Даже кривая обучения здесь выгибается вверх достаточно быстро – уже через полчаса-час можно неожиданно обнаружить себя лучшим игроком матча.

Шлем повышенной прочности

Но не все так просто – азиатские «условно-бесплатные» игры не обходятся без прикрученных «ролевых» элементов, и Point Blank не стала исключением. Помимо того что игроки набирают очки-дензнаки и экспу, отстреливая противников и побеждая в матчах, они еще и параллельно выполняют микрозадания, за которые начисляется дополнительный опыт. «Морковка» в виде следующего уровня работает отменно – мотивация пострелять ради удовольствия отходит на второй план, усту-


Патроны, кстати, довольно быстро заканчиваются, а пополнить их запас можно, разве что погибнув и возродившись. Но никто не запрещает подбирать оружие с трупов.


Без product placement не обошлось – некие «духи Point Blank» на той самой карте Гиран рекламируют «скорый» показ в кинотеатрах фильма «На игре».

ИГРА ЗАТЯГИВАЕТ, КАК КАКАЯ-НИБУДЬ DEADHUNT – ОТОРВАТЬСЯ СОВЕРШЕННО НЕВОЗМОЖНО, ОСОБЕННО В ПЕРВЫЕ ЧАСЫ.

пая более практическому подходу: надо прокачаться. В результате, вместо того чтобы просто выигрывать матч, приходится бегать по карте в попытках выполнить свои личные миссии – например убить противника, вооруженного штурмовой винтовкой, а лучше сразу двух и желательно из пистолета. И не забудьте бросить дымовую гранату – если это «достижение» тоже фигурирует в вашем шорт-листе.

Уровни-ранги, звания, последующая специализация в каком-то одном виде деятельности, покупка нового обмундирования за честно заработанные очки – все они не сильно влияют на баланс, но удерживают внимание и интерес играющего, предлагая ему некие маячащие в отдаленном будущем перспективы. О магазине, где закупаются игроки, следует сказать отдельно, так как в нем продается не только экипировка и вооружение вроде пистолетов, винтовок или гранат, но и улучшенная броня (подзаголовок – не шутка), карточки для ускоренного получения опыта, а также нестандартные модели персонажей. Как нетрудно догадаться, лучшая половина ассортимента продается только за реальные деньги. Загвоздка в том, что жить на очки через некоторое время все равно становится не то чтобы проблематично, а скорее некомфортно – они тратятся буквально на все и их вечно не хватает. Починка экипировки и открытие нового набора заданий (да, они тоже покупаются на зарабатываемые в ходе матчей очки) – при таких расходах приобретать еще и новые образцы вооружения уже немного накладно. Проще, действительно, зарядить в игру чуть-чуть волшебных (то есть, наоборот, настоящих) рублей и пару недель поиграть в свое удовольствие.

Улучшения дают игрокам некоторое математическое преимущество, но в общей суматохе оно не ощущается. Возможно, все эти модификаторы «+2 к урону» или «+1 к прыжку» имели бы больший вес, если бы к игре относились как к совсем уж серьезной киберспортивной дисциплине, но Point Blank даже не претендует на это. Вряд ли по ней когда-либо будут массово проводить крупные турниры и писать серьезные аналитические материалы – все-таки игра на другую аудиторию рассчитана. Это не соревновательный, а именно развлекательный экшн, почти что офисный убийца времени, без необходимости месяцами оттачивать хирургически точную стрельбу и мастерскую распрыжку. Выводящаяся на экран после смерти табличка с личным счетом между вами и вашим убийцей (например, «Tapik:Kamurai – 4:2») имеет мало отношения к общему ходу игры, но воспринимается чуть ли не как личное оскорбление, и лишь подстегивает желание сражаться. Неказистая забава затягивает, как какая-нибудь Deadhunt, – оторваться совершенно невозможно, особенно в первые часы.

Point Blank бессмысленно разбирать на части – в ее составляющих нет ничего особенного. Да, это всего лишь очередной сетевой экшн, с совсем уж жалкой графикой, ничем не примечательным звуком и полным отсутствием оригинальности – но нормальные люди играют не ради всего этого, а ради удовольствия, с коим здесь проблем нет. **СИ**

Пятиминутка фансервиса

Не стоит забывать, что создавалась Point Blank на деньги NCsoft, сделавшей сами знаете какие игры. А манипулирование знакомыми образами – самый простой и дешевый способ вызвать положительные эмоции у публики. Поэтому, когда рецензент бегал с автоматом по городу Гиран из Lineage II, не поверите, весь матч рыдал как дитя от ностальгии. Цель миссии, к слову, – уничтожение осадного голема или кабан-пушки. Спасибо NCsoft за нашу растраченную на «линейку» молодость и возможность ее вспомнить, блин.


Модели персонажей разнообразием похвастаться не могут – в текущей версии локализации их насчитывается целых четыре штуки.



Внизу: Засевшего в вертолете стрелка убить невозможно – разве что подорвав его крылатую машину.

Titsbuster

Ажурное счастье

Известный датский философ Серен Киркегор в перерывах между нытьем и изданием книг собственного сочинения под вымышленными именами (а также написанием статей в разные журналы, в которых он то критиковал свои же работы и поднимал их на смех, то превозносил до небес), установил три стадии человеческого развития (или три типа мировоззрения, или три нравственные ориентации): эстетическую, этическую и религиозную. По его представлениям, человек, читающий эти строки, застрял на первой ступени и пытается овладеть изменчивым внешним миром через наслаждения – в нашем случае, через вызывающие любовь видеоигры, впрочем, все равно суть иллюзии. Как пример такого человека он приводит римского императора Нерона. Мы приводим как пример сразу несколько людей – японских разработчиков из Illusion Soft. Именно их иллюзорные наслаждения удерживают геймеров на первой стадии.

Real Kanojo (PC)



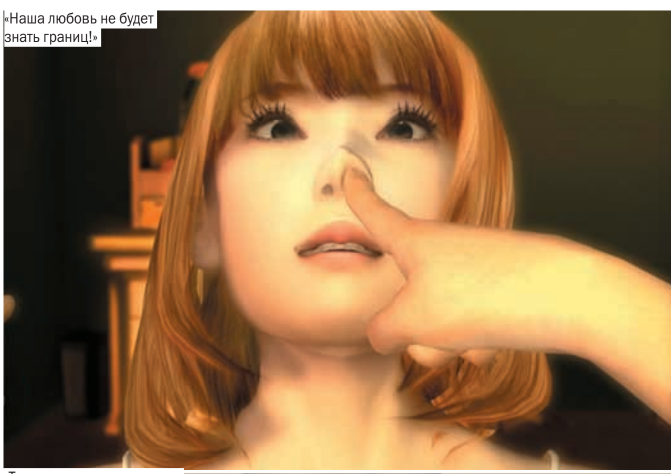
ТЕКСТ
Бен Хорни

По понятным всем причинам мы не можем рассказать обо всех чудесных особенностях новой игры от Illusion, однако некоторым из них мы все же считаем должным посвятить страницы рубрики. Это из ряда вон выходящий случай, в будущем такие игры будут игнорироваться. Но без Real Kanojo невозможно рассуждать о наслаждениях, иллюзиях и о том, как все-таки далеки консольные геймеры от настоящего счастья.

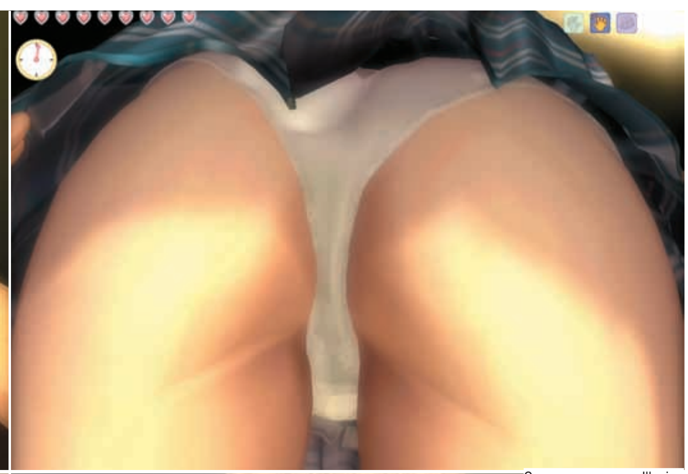
Какое оно? Счастье это можно потрогать. Его и раньше разрешалось гладить, но теперь – мы говорим конкретно о лице одной из трех героинь: с ним можно, скажем так, взаимодействовать. Подключив одну мышку, игрок может трогать героиню правой рукой. Водить перед ней пальцем, тыкать в щеку или, например, в нос. В нос тыкать особенно интересно, ведь виртуальные подруги так смешно после этих тычков чихают! Подключив вторую мышку, игрок может засунуть пальцы сразу в две ноздри, что очень огорчит собеседницу.

«Собеседница» – слово ключевое. Конечно, с ней не удастся поговорить о тех же трудах Киркегора, да и вообще разговоры с ней уместятся в одну страничку «Ворда», но общую идею это ничуть не портит. А она, эта самая идея, заключается вот в чем: в тесной (в разумных пределах) взаимосвязи, эмоциональной вовлеченности и вообще всем, за что люди хвалили Heavy Rain. Ведь в Real Kanojo можно, расположив вебкамеру точно над монитором, привлечь внимание героини и сделать так, чтобы она смотрела именно на тебя. Вообще всегда. Что бы там, по ту сторону экрана, ни происходило, она всегда будет смотреть на тебя и улыбаться тебе.

Разумеется, надо сопротивляться. И самый действенный способ уберечь себя (все же хотят подняться на следующий уровень, этический?) – не играть в Real Kanojo, потому что это противозаконно. Японцам можно, европейцам нельзя. Можно утешать себя тем, что японцы так навсегда и останутся на первой стадии, тогда как европейцы вполне могут рассчитывать на повышение.



«Наша любовь не будет знать границ!»





«Тише, милая, не надо слов, не будем портить момент.»

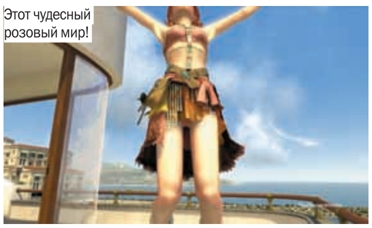


Следующим шагом Illusion должна стать функция распознавания речи. Чтобы девушка могла разговаривать с игроком, отвечать ему или, скажем, нежно будить по утрам.

Во все глаза

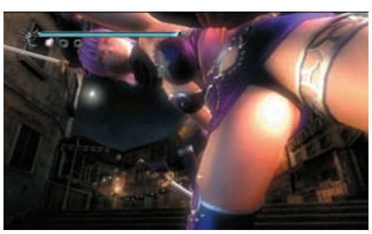
Короткой нежной строкой

К релизу Final Fantasy XIII во всех странах мира гардеробы виртуальных квартир в PlayStation Home пополнились костюмами заочно любимых героев. Теперь ваша подруга может переодеться в Ваниль, а вы – в Сноу, после чего выйти на главную площадь и… заняться тем, чем обычно в Home и занимаются – ничегонеделанием. Надо заметить, впрочем, что костюм Ваниль получился несколько фривольным.

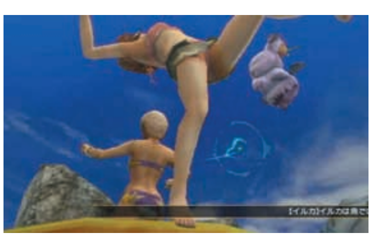

Этот чудесный розовый мир!


Ваниль в шоке от такого бесстыдства! Кстати, это самая красивая девушка FF XIII по версии нашей рубрики.

По известным одному лишь главному редактору причинам в журнал так и не попал обзор Ninja Gaiden Sigma 2 (ходят слухи, что во всем повинен дисковый отдел), хотя игра эта весьма достойная и в ней есть на что посмотреть. Скажем, на то, как подросла милая Аяне. Совсем взрослая!



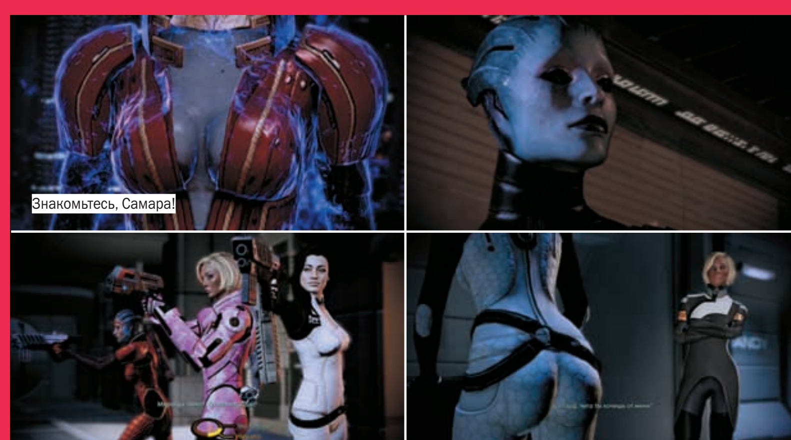
В одном из предыдущих номеров вы могли прочитать обзор Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers, в котором автор рассказал про славную возможность делать скриншоты прямо во время игры и сохранять их на карту памяти. По невыясненным обстоятельствам ни одного достойного скриншота предъявлено не было. Исправляем ситуацию.



Аккурат в день рождения ведущего рубрики в продажу поступит новый выпуск одного из самых продаваемых сериалов на Xbox 360 в Японии – Chaos;Head Love Chu Chu! Это третья совместная работа 5pb. и Nitroplus. Предыдущее их творение – Steins;Gate – считается одним из самых успешных эксклюзивов на этой платформе (и в этом регионе, к сожалению). Подробнее о Steins;Gate – в следующем номере.



Панцу интернациональные
Всем хороша игра Mass Effect 2: и люди красивы, и инопланетянки симпатичны, и даже азари… Ох, уж эти азари! Для тех, кто по каким-то причинам избегает повода прикоснуться к прекрасному, то есть к игре, получившей максимальную оценку в добрососедском журнале «PC Игры», краткая справка о самой красивой из азари – Самаре. Она – представитель древнего ордена, чья основная задача – карать преступников, быстро, жёстко, со знанием дела. Еще у нее есть красивая дочь Моринс, с которой Шепард (не забываем везде, где это только возможно, играть за женских персонажей!) тоже предстоит столкнуться. А еще в Mass Effect 2 есть Миранда!


Знакомьтесь, Самара!

Как это часто бывает с файтингами, на момент написания рецензии авторы просто физически не могут познать всей красоты нового выпуска любимого сериала. Что-то обязательно укроется от взгляда бывалого геймера. К счастью, разработчики Tekken 6 снабдили любимую игру миллионов возможностью снимать скриншоты самостоятельно. Например, такие.



Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Радик Валентинов

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Sora no Woto
Формат:
ТВ-сериал, 12 серий
Режиссеры:
Мамору Камбэ
Издатель:
Aniplex (в Японии)
Год премьеры:
2009
Студия:
A-1 Pictures
Наша оценка:
смотреть перед сном



Sora no Woto: а зори там тихие



Пятнадцатилетняя Каната Сорами завербовалась в армию под влиянием детского переживания – во время войны ее, тогда еще совсем ребенка, воодушевила своей игрой красавица-горнистка. Армия в этом измученном сражениями мире остается единственным местом, где можно заниматься музыкой, и хотя Канате выпадает служить в танковых войсках, в крохотном гарнизоне городка Сиз ей будет с кого брать пример: старшина Рио оказывается виртуозной трубачкой. Собственно, весь гарнизон, или «подразделение 1121 Вооруженных сил республики Гельвеция» – это пять девушек и прибившаяся к ним сова, которые квартируют в полуразрушенном форте, до войны вмещавшем школу. Их арсенал – три пулемета, четыре винтовки, пять пистолетов и некондиционный шагающий (точнее, застывший на починке в ангаре-спортзале) танк. Город расположен в живописном местечке почти на самой границе «ничьих земель», сильно пострадавшей территории, откуда в Гельвецию вторгаться давно уже некому. Обязанности военных тут сводятся к формальным обходам автоматических станций слежения, помощи населению в случае стихийных бедствий и дежурству на молчащей линии прямой связи со штабом. Неудивительно, что будни девичьего гарнизона больше напоминают отдых в летнем лагере, чем быт полноценной погранзаставы: по-настоящему опасные задания редки, тягот муштры нет в помине, только иногда лицо офицера ненадолго омрачается тяжелым воспоминанием.

Глядя на героинь «Небесных звуков» – так переводится название сериала, – сложно не провести параллели с другими аниме о группах очаровательных девушек, от K-On! (с которым Sora no Woto роднит дизайн персонажей) до «Союза Серокрылых». Действующие лица укладываются в расхожие типажи, не слишком стремясь за их пределы: «восторженный новичок», «юная егоза», «тихоня», «мудрая начальница в очках», «командир крутого нрава, с добрым сердцем и тайной за душой» останутся таковыми до самого финала. Местами сходство с популярными персонажами переходит границы приличий: горнистка Каната и внешне, и характером практически повторяет гитаристку Юи из K-On!, а механик отряда, немногословная Ноэль – «среднее арифметическое» между Рэй Аянами («Евангелион»), Юки Нагато («Меланхолия Харухи Судзумии») и Саней Литвяк (Strike Witches). Впрочем, слабо знакомый с японской анимацией зритель вряд ли воспримет пятерку героинь как чьи-то реинкарнации, и в этом отношении ему, пожалуй, можно позавидовать.

Sora no Woto – представитель суперсовременной аниме-волны с ее доминирующей эстетикой очарования юности («моэ») и акцентом больше на персонажах, нежели на истории. Сквозной сюжет развивается мягко говоря неспешно, зато для сериала разработан мир с интересным сплетением европейских и японских реалий. Гельвеция в общих чертах повторяет Швейцарию нача-





ла XX века. Техника и вооружение в распоряжении девушек – немецкие, времен Второй мировой (во флэшбеках показана атака шагоходов, частично срисованных с нацистской «пантеры», на позиции противника, использующего аппараты с деталями американского танка M3 Lee); героини носят чуть измененную униформу вермахта. Основным языком является французский, а городок Сиз списан с испанской Куэнки – хорошо сохранившегося средневекового укрепленного поселения, куда делегация авторов сериала специально ездила напитаться духом старой Европы. Знакомый нам мир как бы пересобран: тамошняя религия – гибрид католичества и синтоизма; валюта – реноминированные иены; наравне с фестивалем, похожим на испанскую «Томатину», жители Сиза отмечают обон, японский праздник поминовения усопших. Экипажи гельвецких шагоходов интернациональны, а в опустошительной войне применялось некое мощнейшее оружие, из-за чего, по словам одного из героев, планета увядает. В океанах уже нет жизни (Каната удивляется стеклянной фигурке дельфина – девочка никогда не видела этих животных), пустоши необитаемы, человеческая цивилизация в своем техническом развитии явно отброшена назад. Старые, самые продвинутые устройства (танки-пауки, посты мониторинга) снабжены интерфейсами на английском и японском языках, судя по всему, полузабытых.

Красота юности, умиротворение и тяга к жизни на фоне тяжело раненного мира – в этом суть Sora no Woto. Сценарист Хироюки Ёсино (Mai-Hime, Code Geass) и режиссер Мамору Камбэ (I''s Pure, «Эльфийская песнь») просто любуются своими подопечными, намеренно уходя от объяснения подоплеки войны, общего мироустройства и прочих важных вещей вроде развития характеров и психологической достоверности. Это и есть инфантилизация, которую часто ставят в вину создателям нынешнего ТВ-аниме, – сериал действительно не может похвастать взрослостью, скажем, во многом ему созвучной «Навсикаи из Долины Ветров» (1984) Миядзаки-старшего. Sora no Woto в равной степени далек от героических антивоенных памфлетов и природоохранных манифестов, здесь толком не стреляют, мало что проговаривается четко и внятно – вместо этого героини вслед за авторами тихонько мурлыкают себе под нос. Даже с учетом возросшей динамики финальных серий, «Небесные звуки» – главным образом не о борьбе, а бесценности затишья после канонады. И еще, конечно, о пяти девушках, сове, сломанном танке, сохнущем на веревке белье, мелодии гимна Джона Ньютона, стене в растрескавшихся изразцах, поездке за покупками в «кюбельвагене», солнечном зайчике на бутылке кальвадоса, затаенной тревоге и смутном ожидании перемен.

Считается, что подобные пустышки портят реноме современного аниме – время в них застыло, а серьезную драматургию заменяет умилительная ерунда. Всё так, однако Sora no Woto обладает вполне определенным целебным эффектом: он успокаивает. На фоне безумных темпов и удушающей плотности сегодняшних инфопотоков тихое «аниме ни о чем» играет роль сеансов релаксационной терапии, гарантирует зрителю зону комфорта, невторжения. Что до известной просчитанности по части персонажей и ситуаций, то она неизбежна: в таких рецептах проверенные ингредиенты важнее.



Выполненная мангакой Яги Симбой комиксная адаптация сериала сейчас печатается в журнале Dengeki Daioh, а издательство Compile Heart готовит визуальную новеллу для PSP. Игра под названием Sora no Woto: Maiden's Quintet выйдет в Японии в мае, будет содержать как минимум одного оригинального персонажа – девочку по имени Кири Кейон – и расскажет об участии отряда 1121 в городском музыкальном фестивале.







Новости

Руководство японского развлекательного холдинга Avex Group объявило об создании аниме-студий на базе музыкального подразделения Avex Entertainment и провайдера мобильного видео BeeTV. Avex выступал одним из спонсоров съемок Claymore, Needless и ряда других сериалов, а теперь займется собственным производством.



В первых числах марта состоялась 4-я церемония вручения Seiyuu Awards – индустриальных наград для артистов озвучения. Лучшими актером и актрисой первого плана названы Дайскэ Оно (за роль Себастьяна в Kuroshitsuji) и Миюки Савасиро, озвучившая Лаг Сиинг из Letter Bee, Аянэ Яно в Kimi ni Todoke и титульную героиню сериала Canaan.



Студия Panda Factory экранизировала в виде получасового флэш-аниме юмористический комикс Kacho no Koi, повествующий о 33-летнем клерке, внезапно осознавшем свою гомосексуальность и воспылавшим чувствами к сослуживцу по офису. Рассчитанный на женскую аудиторию DVD появился в японских магазинах 26 марта.



Войны за золото

На 33-й церемонии вручения призов Японской киноакадемии победу в номинации «Лучшее аниме года» одержал полнометражный фильм Summer Wars – удивительный пример социальной фантастики, поданной в жанре, который рецензенты уже окрестили «деревенским киберпанком». 43-летний режиссер Мамору Хосода получает ценную статуэтку уже во второй раз – в 2007 году в этой же номинации приза удостоилась его лента «Девочка, покорившая время». Оба фильма сняты на студии Madhouse, состав творческой группы от проекта к проекту почти не менялся; как и в случае с «Девочкой», ведущим художником Summer Wars выступил Ёсиюки Садамото («Евангелион», «Дайбастер»). Конкуренцию работе Хосоды в нынешнем конкурсе составили картины Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance, Doraemon: The New Record of Nobita: Spaceblazer и Detective Conan: The Raven Chaser.
Напомним, что в 2009-м академики посчитали лучшим аниме «Рыбку Поньо на утесе» Хаяо Миядзаки, а в 2008-м фильмом-победителем был объявлен «Железобетон» Майкла Ариаса.



Gundam во все поля

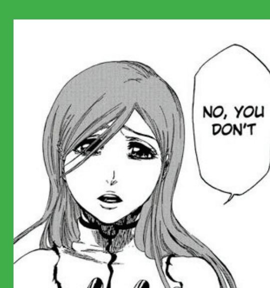
12 марта компания Bandai Entertainment выпустила первый том Mobile Suit Gundam Unicorn одновременно в Японии, США, Канаде, Великобритании, Франции, на Тайване и в Гонконге. Blu-ray и DVD снабжены японской и английской звуковыми дорожками, субтитрами на пяти языках; беспрецедентный «всемирный» релиз предваряла онлайн-премьера в японском PlayStation Store. Цикл из шести OVA перескажет события повестей Харутоси Фукуи (они развиваются в том же таймлайне Universal Century, что и классика – Mobile Suit Gundam 1979 года), и если судить по первой части, возврат к истокам вполне удался. Для Bandai это не только очередная перезагрузка их флагманской вселенной, но важная бизнес-веха. Обычно аниме издается на Западе спустя месяцы, а то и годы после японского релиза, здесь же разрыв сокращен до нуля, зрители в разных уголках планеты получили приличную локализацию без задержки. Еще один признак перемен в аниме-отрасли, вынужденной разворачиваться лицом к глобальной аудитории.

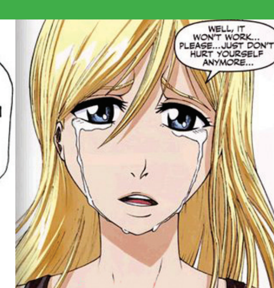




Новый скандал с обвинением в плагиате: в комиксе Incarnate молодого художника Ника Симмонса (сына Джина Симмонса, вокалиста рок-группы Kiss) обнаружились кадры, перерисованные из популярной манги Bleach. Симмонс, с которым моментально разорвало контракт издательство Radical Comics, довольно неуклюже извинился перед читателями в своем блоге, назвав заимствование «данью уважения», чем еще больше разозлил фэнов Bleach. На приведенных картинках (кадры Bleach – черно-белые, Incarnate – цветные) видно, что речь и вправду идет не столько об оммаже, сколько о беззастенчивом копировании. Автор Bleach Тайто Кубо предпочел воздержаться от публичных комментариев произошедшего.







Мини-обзоры

菜々子解体診書

Невероятная Нанако. Том 1

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Невероятная Нанако. Том 1
Режиссер:
Хироси Нэгиси
Год премьеры:
1999
Регион:
Россия
Наша оценка:
глупость, не лишенная шарма



Ассистентку медсестры в клинике доктора Огами можно принять за простую шестнадцатилетнюю девчонку, но в действительности Нанако Ситигуса – продукт генетического эксперимента, страдающий от синдрома сержанта Файклера из «Полицейской академии» (это когда носитель – ходячая катастрофа, притягивающая к себе неприятности). Доктор, хоть и привязан к Нанако всей душой, третирует неуклюжую подопечную по-страшному, и львиная доля экранного времени этой квазихентайной полуфантастической комедии живописует непростые взаимоотношения странной пары. В двух последних сериях похабный абсурд беннихилльского пошиба уступает место абсурду обыкновенному.
Шестисерийный цикл OVA разбит российским издателем MC Entertainment на два тома по три 30-минутных серии.



Вверху: Нанако-нескладушка: сначала у нее все валится из рук, потом она сама валится с ног.

ヱヴァンゲリヲン新劇場版:序

Evangelion: 1.11 You Are [Not] Alone

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Evangelion: 1.11 You Are [Not] Alone
Режиссер:
Хидэаки Анно
Год премьеры:
2007
Регион:
США
Наша оценка:
обязательно постарайтесь посмотреть



Целых два года к западному зрителю шел полнометражный римейк первых шести серий «Евангелиона», главного аниме 1990-х. О самом фильме уже неоднократно говорилось в нашей рубрике, поэтому здесь стоит коротко рассказать о релизе. Вышедший в Штатах Blu-ray лишен испортивших первое японское издание подрагиваний картинки (Full HD-трансфер близок к идеальному), снабжен японской и англоязычной звуковыми дорожками в формате Dolby TrueHD и подборкой дополнительных материалов, отсутствующих в DVD-версии. Среди бонусов – проморолики, сравнение эпизодов из фильма со сценами старого сериала, три версии клипа на композицию Beautiful World певицы Хикару Утада и реклама восьми других аниме-релизов студии Funimation. К диску приложен небольшой буклет с информацией о картине.



Вверху: «Если хочешь жить, айда со мной!» – незабываемый дебют Мисато Кацураги на ее верной Renault Alpine A310.

サマーウォーズ

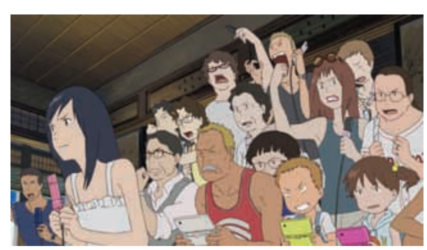
Summer Wars

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Summer Wars
Режиссер:
Мамору Хосода
Год премьеры:
2009
Регион:
Япония
Наша оценка:
шедевр



То, что начиналось как безобидная поездка 17-летнего вундеркинда Кэндзи на семейный праздник одноклассницы, превращается в крупномасштабную эпопею по спасению компьютерного мира «Оз» (Интернет примерно через десять лет) и всей человеческой цивилизации, которая плотно срослась с виртуальностью. Фильм о ценности связей между людьми, получивший признание Японской киноакадемии и сорвавший овацию на фестивале в Локарно, у себя на родине прекрасно издан на Blu-ray. В комплект релиза входит альбом иллюстраций, плотный буклет, игральные карты ханафуда, наклейки и дополнительный диск с интервью режиссера и фильмом о съемках. Загвоздка традиционная: и звук, и субтитры в наличии только японские. Остается мечтать о том, чтобы названное великолепие перекочевало в будущее американское или даже российское издание.



Вверху: Семейство Дзинноути кипит решимостью восстановить всемирное статус-кво.

Манга

Red garden / Красный сад

レッド ガーデン

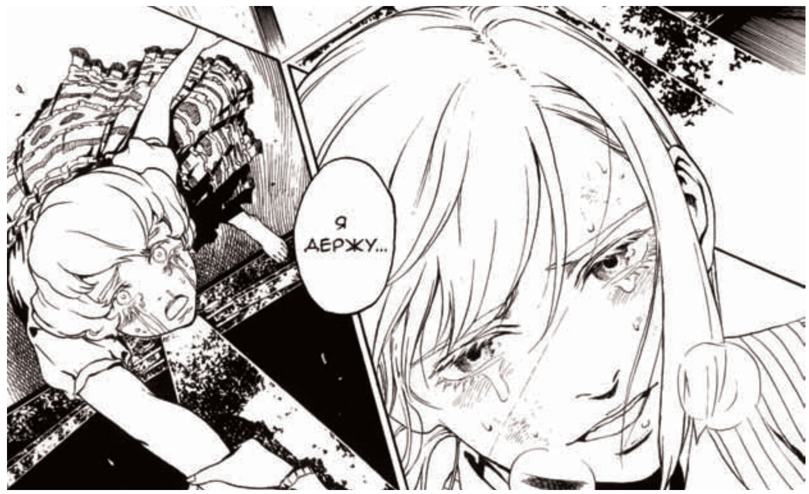
ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Red garden / Красный сад
Создатели:
Кирихито Аямура & Gonzo
Первая публикация:
2006 г.
Журнал:
Comic Birz
Наша оценка:
рекомендуем не пропустить

Четверо старшеклассниц из школы на острове Рузвельта в Нью-Йорке узнают, что мертвы. Попытавшись разыскать свою пропавшую подругу Лиз, они погибли от рук таинственного убийцы, но благодаря чьему-то вмешательству получили новые тела и продолжают существовать – только теперь обязаны по ночам сражаться с оборотнями, выполняя наказы женщины по имени Лула и попутно пытаясь постичь суть и конечную цель своего неупокоения.

Аниме-сериал студии Gonzo перенес в формат комикса Кирихито Аямура, знакомый российскому читателю по хоррор-манге «Охота за пальцем». На смену грубоватому, нарочито «американизированному» дизайну героинь аниме пришла изящная эстетика «готических лолит» (Аямура известный коллекционер кукол), а на первый план сразу выдвинулась персонаж Кейт, самая близкая подруга Лиз. В нашей стране силами Comix-Art и «Эксмо» уже выпущены три из четырех томов этого утонченного триллера; полистайте их в книжном магазине – и убедитесь, как трудно будет уйти оттуда с пустыми руками.





Клеймор

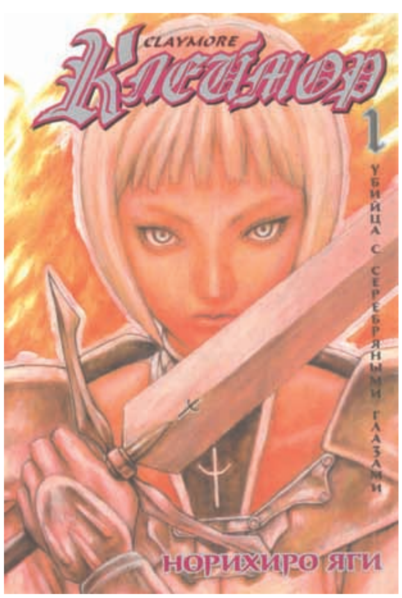
クレイモア

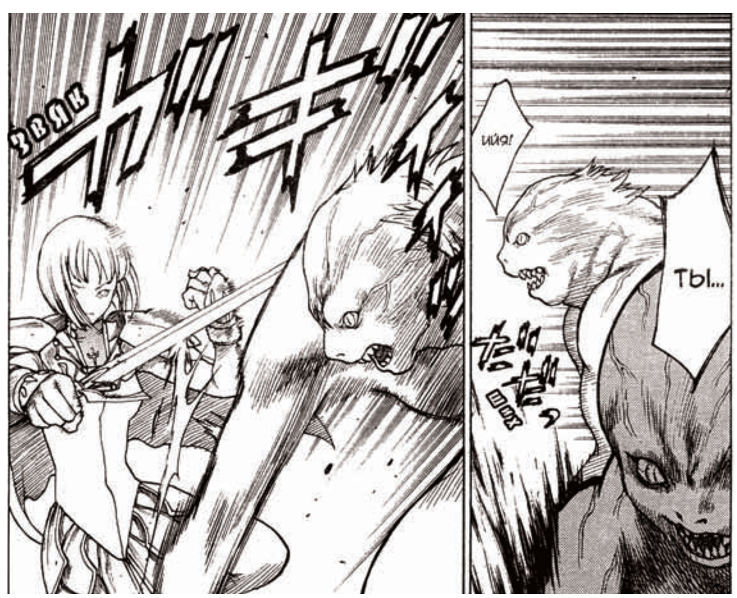
ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Клеймор
Создатель:
Норихиро Яги
Первая публикация:
2001 год
Журнал:
Monthly Shonen Jump
Наша оценка:
слабовато

Род людской издревле сражается с демонами-ёма, способными принимать облик своих жертв. Только Клейморы, наемные воительницы, виртуозно владеющие двуручными мечами, могут распознавать замаскированных демонов – ведь в жилах каждой из Клейморов человеческая кровь смешалась с кровью ёма...

Итак, тысяча первая фэнтезийная вариация на тему того, как клин клином вышибают. В более поздних томах (на сегодняшний день в Японии изданы семнадцать, выпуск продолжается) повествование, возможно, затмевает «Войну и мир», но первые два комикса цикла – монотонное нагромождение банальностей, притом посредственно нарисованное. В стекленеющих глазах крутолобых персонажей Норихиро Яги сквозит дебильность, мир пуст и безынтересен, города неотличимы один от другого. Сцены поединков, за которые автора так хвалят онлайновые рецензенты, тоже далеко не феноменальны – честное слово, несложно найти мангу с дуэлями покраше. Списывать «Клеймор» со счетов все же повременим: вдруг в третьем томе случится чудо?





Игры

Winning Post World 2010

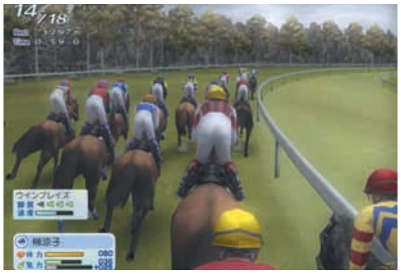
ウイニングポストワールド 2010

ИНФОРМАЦИЯ

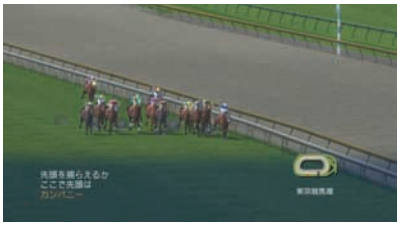
Название:
Winning Post World 2010г
Платформа:
PC, Xbox 360, PS3, PS2, Wii
Авторы:
Koei
Релиз:
25 марта 2010

Основатель издательства Koei Коу Субусава слывет страстным лошадником, и серия симуляторов скачек Winning Post – его излюбленное детище. Новая мультиплатформенная версия выстроена вокруг сюжетного режима, где игрок, единый сразу в трех лицах – управляющего команды, тренера и жокея – участвует в реальных соревнованиях (национальных и международных, вроде «Кубка Дубая-2010»). В плане геймплея это примечательный, но не самый оригинальный на свете симбиоз спортивного менеджера, весомой RPG-надстройки, гоночного режима и элементов тамагочи. Хотя конный спорт существует во всем мире, почему-то лишь в Японии проекты серии Winning Post и другие видеоигры о скачках регулярно теснят на верхушках чартов Pokemon и Final Fantasy. Этот кунштюк – один из ребусов тамошней гейм-индустрии, его трудно объяснить нюансами менталитета или загадочностью азиатской души. Ведь в забегах на ипподроме, прямо скажем, нет ничего сугубо японского.









FAQ

Что за текст на эмблемах NERV в «Евангелионе» и Смеющегося человека в ТВ-сериале «Призрак в доспехах: синдром одиночки»?
Логотип NERV украшает крылатая фраза из пьесы «Пиппа проходит мимо» британского драматурга Роберта Браунинга (1812-1889): «God's in his Heaven / All's right with the world» – «Бог на небе, / Все прекрасно на земле».
Слова на значке Смеющегося человека – «I thought what I'd do was, I'd pretend I was one of those deaf-mutes». Это цитата из романа «Над пропастью во ржи» Дж. Д. Сэлинджера (1919–2010). В переводе Р. Райт-Ковалевой она звучит так: «Я решил сделать вот что: притвориться глухонемым». В нашумевшем недавно переводе М. Немцова («Ловец на хлебном поле») – «Я прикинул, я еще чего сделаю – я, с понтом, буду таким глухонемым».

Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru





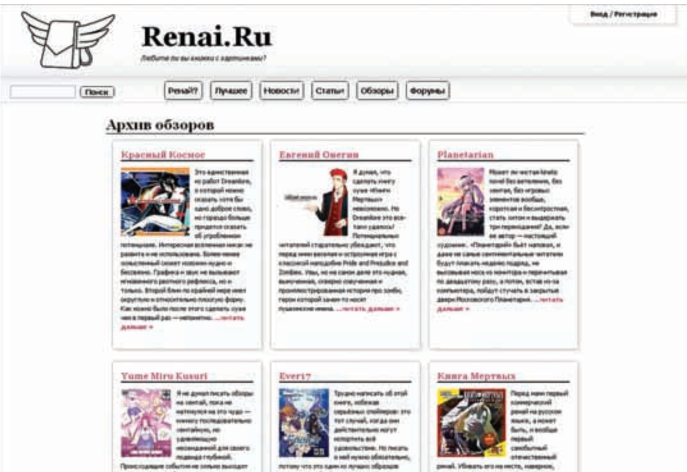
Тем временем в Интернете

Renai.Ru

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Renai.Ru
Адрес:
http://renai.ru
Язык:
русский

В начале марта Рунет прирос ресурсом об играх жанра ренай, то есть романтических «симуляторах свиданий». Ресурс уже содержит ряд рецензий, обзорные статьи, рекомендации начинающим геймдизайнерам. Его автор Евгений Медведев – «социолог, писатель, проходимец» и, кроме прочего, один из первых российских отаку – ожидает, что сайт станет ведущим источником русскоязычной информации о ренае, предлагающим критический взгляд на эту форму медиа, и попросту центром всей ренай-тусовки в России, буде таковая возникнет. «В моей практике это не первый случай, когда у нишевой идеи нашлось достаточно единомышленников, чтобы она зацвела», – говорит Евгений, стоявший у истоков Bemafia.ru, сообщества поклонников ритм-игр.



Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD или других носителях.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по-японски.



ТЕКСТ
Александр Фолин

ДОМАШНЕЕ ВИДЕО



ДИСК
UNIVERSAL PICTURES RUS, BLU-RAY

ВИДЕО:
2,40:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DD 5.1 русский (дубл.), True HD английский, DD 5.1 английский, DD 5.1 португальский, DD 5.1 турецкий, DD 5.1 тайский, DD 5.1 чешский, DD 5.1 венгерский, DD 5.1 польский
СУБТИТРЫ:
рус/укр/англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
1350 рублей

› 300 СПАРТАНЦЕВ
Один за всех и все за одного

ФИЛЬМ
300
2008, 117 МИНУТ

РЕЖИССЕР:
Зак Снайдер
В РОЛЯХ:
Джерард Батлер, Лена Хиди, Родриго Санторо, Доминик Уэст, Дэвид Венам

БОНУСЫ

Аудиокомментарий
Фильм о фильме (6 минут)
Правда или выдумка (25 минут)
Кем были 300 спартанцев (5 минут)
Пробные дубли (7 минут)
На съемочной площадке (4 минуты)
Удаленные эпизоды (3 минуты)
Рассказы о создании фильма (38 минут)

V век до н. э. В город Спарта, где правит царь Леонид (Батлер), прибывает посол персидского царя Ксеркса (Санторо), предложивший сдать город без боя. Предложение было здравым – на Спарту двигалась несметная армия Ксеркса, громящая всех на своем пути. Но Леонид не захотел преклонить колени. Даже несмотря на неодобрение городского совета, Леонид решил сражаться. Собрав 300 отборных воинов, готовых умереть за Спарту, он выдвинулся навстречу персам. Для боя был выбран узкий Фермопильский проход, в котором численное превосходство армии Ксеркса не имело большого значения. Там спартанцы показали, что не зря с рождения посвящают себя воинскому искусству.

В случае с фильмом «300 спартанцев» мы имеем примерно тот же культурный феномен, что и в случае с, например, «Великолепной семеркой». Ведь фильм Джона Стерджеса является официальным римейком «Семи самураев» Акиры Куросавы, снятых за шесть лет до него и вдохновленных голливудскими вестернами. Ровно та же ситуация и с фильмом Зака Снайдера – экранизацией графического романа Фрэнка Миллера, который был создан по мотивам фильма «Триста спартанцев» 1962 года. Это в известной мере большой плюс, ведь это положительно сказалось на общей кинематографичности исходного материала. Однако главное в творчестве Миллера – это стиль, и в погоне за аутентичностью, в попытке в точности воссоздать визуальную составляющую комикса Снайдер оставил в стороне драматургию. В итоге фильм выглядит несколько поверхностным – задним числом сложно вспомнить что-то, кроме вопля «Это Спарта!» и боевых сцен. Вместо характеров – что-то вроде масок комедии дель арте: храбрые воины, верная жена, вероломный предатель. Даже если так было у Миллера, ничто не мешало углубить образы в сценарии. За неимением большего нам остается восторгаться эффектными сценами – благо их хватает. Ну и, конечно, красотой мускулистых тел – но это уже для ценителей.





КОММЕНТАРИЙ
АРТЁМ ШОРОХОВ



Рассказывать о «300 спартанцах» геймеру примерно столь же нелепо, сколь объяснять поклоннику комиксов, кто такой Фрэнк Миллер. «This is Sparta!» – а дальше сплошной God of War, пиршество для глаз, отдохновение для мозга. И словно в насмешку игра по мотивам столь яркого фильма даже не удостоилась рецензии в «СИ» – уж больно оказалась плоха.

ДИСК
В кино фильм неприятно удивил совершенно дикой зернистостью. Здоровенные «жуки» не переставая бегали по экрану, что очень мешало просмотру. К сожалению, в том же виде картина была издана на DVD и блюрее – то есть таково качество исходника. Что это, какая-то странная «фишка» или же техническая недоработка создателей, неизвестно, но в любом случае хорошего мало. Правда, крупные планы демонстрируют великолепную резкость (как говорится, каждую пору видно), да и контрастность очень высока. Звуковые дорожки в целом хороши – чувствуется объем и глубина. Когда персы идут, при должной громкости дрожит пол. Однако есть ощущение, что звук глуховат. Набор дополнений разнообразен, хотя удручает поверхностность подачи (все ролики, кроме одного, длятся в пределах десяти минут) и то, что русские субтитры есть не везде.

ВЕРДИКТ ФИЛЬМ 7 | ВИДЕО 8 | ЗВУК 8 | БОНУСЫ 8 | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА 8

Талантливая экранизация комикса, в которой форма превалирует над содержанием, а диск страдает от недостатков исходника.



ТЕКСТ
Александр Фолин

ДИСК
UNIVERSAL PICTURES RUS, BLU-RAY, BD50

ВИДЕО:
2,35:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DTS-HD 7.1 русский (4,2 Мбс), DD 5.1 русский (448 Кбс)
СУБТИТРЫ:
укр
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
950 рублей



КОММЕНТАРИЙ
АРТЁМ ШОРОХОВ



«Черная молния» – что твой Heavy Rain: у разных людей вызывает разную реакцию. Нам с Костей Говоруном и Сашей Устиновым кино понравилось – оно доброе, теплое, романтичное. Супергеройская тематика в нем – приманка для того зрителя, что проигнорировал сиквел «Иронии судьбы», на которую «Молния» старается походить едва ли не больше, чем на «Человека-Паука».

› ЧЕРНАЯ МОЛНИЯ
Нанотехнологии – народу!

ФИЛЬМ
2009, 106 МИНУТ

РЕЖИССЕР:
Александр Войтинский, Дмитрий Киселев
В РОЛЯХ:
Григорий Добрыгин, Екатерина Вилкова, Иван Жидков, Сергей Гармаш, Виктор Вержбицкий

БОНУСЫ

Фильм о фильме (25 минут)
Удаленные сцены (9 минут)
Анонсы

Что нужно простому студенту, чтобы очаровать красавицу-сокурсницу? Деньги и в идеале машина. У студента МГУ Димы Майкова (Добрыгин) нет ни того ни другого, но он очень хочет отбить сокурсницу Настю (Вилкова) у своего приятеля-мажора Макса (Жидков), у которого есть и куча денег, и пижонский белый «мерс». Когда на день рождения отец (Гармаш) дарит Диме древнюю «Волгу ГАЗ-21», парень понимает, что эта машина годится только на то, чтобы зарабатывать на ней деньги – «бомбить» или, например, цветы развозить. Но оказалось, что эта «Волга» – результат давно закрытого эксперимента и она умеет летать. Поначалу Дима радостно облетает пробки, развозя букеты, но вскоре становится вечно спешащим на выручку супергероем, которого пресса окрестила Черной молнией.

То, что снявший в Голливуде «Особо опасного» Тимур Бекмамбетов в качестве нового продюсерского проекта на родине выбрал супергеройский комикс, вполне логично. До него в этом жанре в России ничего не снималось, а значит, интерес к картине будет выше обычного. Однако логично и то, что надежды создателей «Черной молнии» не оправдались. Сценаристы бесхитростно, почти под копирку передрали сюжет с «Человека-паука», наполнив фильм самыми банальными штампами жанра (плюс включили в него модную нынче тему нанотехнологий). При этом основная интрига построена на ряде чудовищных в своей нелепости допущений, и отмахиваться от этого, опираясь на аргумент «в фильме про летающую машину возможно все», по меньшей мере несерьезно. В довершение вызывает некоторое недоумение то, что центральный женский персонаж – девушка Настя – женоненавистнически выставлена меркантильной дурой. Даже как-то странно, что авторы из-за такой пол-Москвы на уши поставили.



ДИСК

Проблемы ли это исходника или ошибка изготовителей трансфера, но издание с первых же кадров неприятно удивляет сильной зернистостью. Что хорошего, если на крупных планах «шумят» даже лица? Правда, в остальном изображение выглядит неплохо. К чему действительно сложно придраться, так это к звуку. Обычный DD 5.1, конечно, не идет ни в какое сравнение с басовитым DTS-HD 7.1, который нагружает задние и боковые колонки не только в отдельных сценах, но и на протяжении всего фильма, в отсутствие пространственных эффектов работая просто на акустику помещений. В дополнениях – любопытный 25-минутный фильм о фильме, который портит то, что он полноэкранный и записан в качестве, слабом даже для DVD, и того же качества удаленные сцены. Особенно хорош эпизод с качающимся Ефремовым. Вместо закуски можно использовать анонсы.



ВЕРДИКТ ФИЛЬМ **6** | ВИДЕО **8** | ЗВУК **9** | БОНУСЫ **5** | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **7**

Не совсем удачная попытка переноса комикса на российскую почву получила приличный, но тоже не идеальный релиз.

Железные новости

Современная компьютерная техника



ТЕКСТ
Николай Арсеньев

OpenGL даст бой

Новая версия API задаст жару DirectX 11

DirectX прекрасно себя чувствует на рынке и практически полностью вытеснил OpenGL. Однако последний не сдается, на GDC группа Khronos представила спецификации 4-й версии OpenGL.

OpenGL 4.0 станет прямым конкурентом DirectX 11, как и последний будет поддерживать аппаратную тесселяцию, а всевозможные расчеты переложены на плечи графического адаптера, кроме того OpenGL обучили производить 64-битные вычисления с двойной точностью (Double Precision Floating Point), ряд модулей был значительно усовершенствован и оптимизирован. Как и прежде, OpenGL является мультиплатформенным API – совместимость гарантирована с Windows, Linux и Mac OS, а также игровыми консолями и мобильными устройствами.

Уже известно, что NVIDIA изначально будет поддерживать новую версию API в карточках на базе долгожданного Fermi, AMD в стороне не осталась также – в скором будущем появятся соответствующие драйвера.

Мода на миниатюрность

Компактный корпус SilverStone вместит Radeon HD 5970

Иногда хочется получить все и сразу – высокую производительность, расширенную функциональность и компактность в одном флаконе. Увы, не всегда это удается сделать, и часто приходится идти на компромиссы. С этим решила поспорить компания SilverStone, представившая миниатюрный корпус SUGO SG07.

С виду вполне стандартная симпатичная коробочка, спроектированная специально для материнских плат формата Mini-ITX. Казалось бы, что можно ожидать от системы такого форм-фактора? Как выяснилось – многое. Новинка готова вместить ATI Radeon HD 5970, но это еще полдела, ведь необходимо сей графический монстр обеспечить питанием. Проблема решена, корпус изначально поставляется с блоком питания на 600 Вт, за его охлаждение отвечает большой 200-миллимитровый вентилятор. Также стенки корпуса снабжены вентиляционными отверстиями, фильтрами и т.д. В общем, удалось инженерам SilverStone втиснуть в детский размер совсем недетскую мощь. О цене и доступности SG07 пока ничего неизвестно.





Обновки для кибер-спортсмена

Новая клавиатура и гарнитура от SteelSeries

SteelSeries в представлении не нуждается, компания обладает большим опытом на рынке и славится качеством своей продукции. Пришла пора обновить линейку и представить новую клавиатуру и игровую гарнитуру.

SteelSeries 6Gv2 – это модель топ-уровня. В ней используются позолоченные контакты (общим весом на 18 карат), что гарантирует быструю отзывчивость клавиш и долговечность, в 10 раз большую, нежели у стандартных аналогов. Как и в SteelSeries 7G, в этой «клаве» используется продвинутый буфер, так что все нажатия будут зафиксированы. Кроме стандартных клавиш предусмотрены дополнительные (Media Controls), позволяющие регулировать громкость, отключать звук и т.д. В наличии пара USB-портов и аудиоразъемы для подключения гарнитуры.

Вслед за одним анонсом последовал второй: свет увидела мультимедийная гарнитура SteelSeries 7H. Она призвана обеспечить высокое качество звука и комфорт во время долгих виртуальных битв. Амбушюры полностью закрывают ухо, что позволяет отсекать внешний звук. Любопытно и то, что комплект поставки включает две ушные накладки – кожаные и тканевые. Первые эффективно снижают проникновение внешних шумов, вторые – наоборот. Микрофон выдвижной, что крайней удобно.

Обычная версия гарнитуры SteelSeries 7H будет стоить $120, с USB-карточкой – $150. Что касается клавиатуры, то удовольствие обойдется в $100.

Коробочка с сюрпризом

Плеер 3Q Q-box – твой мир развлечений



Компания 3Q еще мало известна, однако успела отметиться выпуском любопытной продукции. На этот раз речь пойдет о мультимедийном плеере Q-box. Чтобы смотреть фильмы, скачанные в Сети, вовсе необязательно включать компьютер, есть масса других способов, которые проще и быстрее, например, можно воспользоваться медиаплеером.

Q-box F340HW снабжен необходимыми органами управления и дисплеем. Запустить видео, прослушать музыку или составить плей-лист можно без проблем. Ну а подключается сие чудо к телевизору через HDMI, компонентный и другие порты, коих здесь предостаточно. В наличии поддержка самых популярных кодеков, есть возможность воспроизводить видео в разрешении до 1080p. Сам контент можно хранить на жестком диске, мало места – подключай к коробочке внешний хард через скоростной порт eSATA или обычный USB 2.0. Для пополнения медиа-библиотеки используй LAN-порт или Wi-Fi. Без винчестера диковинка обойдется в 5940 руб.



Creative живее всех живых

Фанатам качественного звука посвящается

Несмотря на то что встроенный звук весьма успешно вытесняет дискретные решения, Creative верит, что ценителей качественного звука все еще достаточно, и анонсировала две карточки – Sound Blaster X-Fi Titanium HD и внешнюю Sound Blaster X-Fi HD Audio.

Обе карточки относятся к премиум сегменту и должны обеспечить высокое качество звука, а также поддержку технологии THX TruStudio PC. Creative SB X-Fi Titanium HD получил звуковой процессор X-Fi Xtreme Fidelity второго поколения и, как предшественник, был разработан эксклюзивно под шину PCI Express.

В карте используется высококачественный ЦАП, соотношение сигнал/шум составляет впечатляющие 122 дБ. В наличии аппаратная поддержка EAX 5.0, Dolby Digital и DTS, не говоря уж про совместимость с утилитой Creative ALchemy, позволяющей включить EAX-эффекты под Windows Vista и Windows 7. Ну а Creative SB X-Fi HD предназначена в основном для мобильных пользователей. Это единственное подобное устройство, которое получило аналоговый аудиовход, что позволяет записывать звук, например, с кассет, в любой цифровой формат.

Creative SB X-Fi Titanium HD и SB X-Fi HD появятся в продаже в ближайшее время по цене $215 и $110 соответственно.

Альтернативное охлаждение

Radeon HD 5870/5970 станут тише и холоднее



Radeon HD 5870/5970 – предел мечтаний любого геймера, по крайней мере до тех пор, пока NVIDIA не покажет Fermi. Про то, что стандартное охлаждение у этих high-end карт довольно шумное, знают все. Бороться с этим можно лишь одним способом – установкой альтернативного кулера. Arctic Cooling представила Accelero XTREME 5870 и Accelero XTREME 5970. Подобную конструкцию мы уже видели в продукции компании, она зарекомендовала себя с лучшей стороны.

Комплект поставки включает радиаторы для памяти и регулятора напряжений, термопаста изначально нанесена на медный сердечник. Три 92-миллиметровых вентилятора трудятся со скоростью от 900 до 2000 об/мин (81 CFM). Accelero XTREME 5870 использует 5 тепловых трубок и может рассеивать до 250 Вт тепла, в то время как Accelero XTREME 5970 – 8 трубок, что позволяет отводить жар до 300 Вт. При этом уровень шума обеих систем при скорости 2000 об/мин составляет 0.5 сон, в то время, как стандартное охлаждение при той же скорости составляет аж 2.9/3.5 сон.

Получается отличная альтернатива, которая обойдется примерно в $50/$57.



Суперкулеры наступают

Scythe Susano и Yasya Cu остудят пыл шести ядер

На выставке CeBIT компания Scythe отметилась показом очередных прототипов, наибольший ажиотаж вызвали модели Susano и Yasya Cu. Susano – настоящий гигант и является самым большим кулером компании на данный момент. В основе используется шесть тепловых трубок, которые раздваиваются и пронизывают ребра радиатора. Для большей эффективности на сердечник прицеплен довольно крупный радиатор, но главный сюрприз заключается в том, что всю эту конструкцию охлаждают четыре 120-миллиметровых вентилятора. Такая конструкция позволяет дополнительно охладить пространство вокруг процессора, однако вызывает вопрос другое – можно ли будет заменить видеокарту без необходимости демонтировать Susano?

Вторая обновка – Yasya Cu. Он куда более традиционен и сделан исключительно из меди. Башенная конструкция, шесть тепловых трубок и возможность нацепить до двух вентиляторов делают его весьма любопытным выбором, который, как знать, сможет посоревноваться с Thermalright Ultra-120 eXtreme.

Осталось дождаться серийного производства и проверить в деле!

ТЕКСТ
Алексей Шуваев

Громкое увлечение

Тестирование наушников Creative HQ-1400

Аналоговые плееры сдают позиции, и на смену им приходят цифровые технологии. Носить аудиоколлекцию на несколько сотен, а то и тысяч, композиций не составляет труда. При этом развитие в средствах выдачи звука идет не очень спешно и касается больше эргономики и дизайна. В этот раз мы послушаем наушники Creative HQ-1400.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частотная характеристика, Гц:	20–20000
Сопротивление, Ом:	32
Чувствительность (1 кГц), дБ/мВт:	105
Длина шнура, м:	3 (анодированный медный шнур)
Входной штекер:	позолоченный стерео мини-штекер 3.5 мм
Вес, г:	200

Основная цель

Производитель сообщает, что наушники созданы для прослушивания цифровой музыки в различных условиях. Закрытая форма способствует этому как нельзя лучше. Регулируемое оголовье даст возможность удобно расположить их на голове, а благодаря мягким бархатным амбушюрам длительное прослушивание музыки будет исключительно комфортным. Прямоугольная форма и не кричащий дизайн не будут отвлекать от главного – наслаждения звуком, но к этому мы вернемся позже. Провода из бескислородной меди и позолоченные контакты призваны улучшить качество звучания. В комплект вложен переходник для подключения к различным источникам звука, а длины провода хватит, чтобы удобно усесться на диване при просмотре телевизора. Но перейдем к тестам.

Испытание звуком

Решение тестировать наушники в различных условиях было принято сразу и бесповоротно. В домашних условиях были смоделированы ситуации громкого офиса и тишины замкнутого помещения. Сделано это было для того, чтобы оценить звукоизоляцию амбушюров. Кроме того, мы прослушивали музыку различных стилей и направлений при разной громкости, чтобы выявить достоинства и недостатки данной модели. Обязательным также было прохождение игрового теста. Мы оценивали звук в Call of Duty: Modern Warfare 2 при игре в сетевом режиме. Важным моментом данного испытания являлась возможность выделения голоса собеседника при общении по сети, ведь от четкости передачи звука зачастую зависит сыгранность и исход матча. Немало в этом тесте зависит от микрофона и звуковой карты, но эти устройства были откалиброваны ранее и не менялись для сохранения настроек передачи звука.

Слушаем и наслаждаемся

При просмотре фильмов и прослушивании композиций с мультимедийного плеера мы отметили явную «бархатистость» звука без ярких преобладаний во всем диапазоне частот. За это можно смело выставлять огромный плюс, так как при стандартных настройках слышна композиция как есть, нет необходимости корректировать уровни эквалайзера. Запаса громкости хватит, чтобы наслаждаться звуком не только в поезде подземки, но и в салоне не самого тихого самолета. Отсутствие регулировки громкости на самих наушниках только увеличивает надежность и долговечность эксплуатации. С некоторым сожалением можем отметить слабую звукоизоляцию самого корпуса. Совместно с обладателем наушников окружающие также смогут услышать музыку или голос собеседника при достаточном уровне громкости, поэтому приватные беседы лучше вести в уединенной обстановке. В остальном же нареканий к стереонаушникам не имеется. **СИ**



\+ Эргономичная конструкция
Хороший звук

– Плохая звукоизоляция

Выводы

В качестве заключения можно смело сказать: «Скорее да, чем нет». Мягкий звук несколько контрастирует с внешним обликом устройства, но гармонирует с бархатными амбушюрами. Владелец таких наушников точно не пожалеет о потраченных средствах, но стоит учесть некоторые детали, вроде плохой звукоизоляции вовне. Если основной целью приобретения подобного девайса ставится сохранение приватности при общении по сети, то стоит поискать что-то еще, но когда во главу угла ставится качество звука, то Creative HQ-1400 имеет все шансы понравиться будущему владельцу. И, конечно же, никто не отменял удобство. Можно смело заявить, что уши будут крайне признательны за бархатные амбушюры и хороший звук.



ТЕКСТ
Сергей Никитин

Накопитель для гонщика

Внешний диск Prestigio DataRacer II

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Емкость, Гб:	500
Форм-фактор:	2.5"
Скорость вращения шпинделя, об/мин:	7200
Интерфейсы:	USB, eSATA
Габариты, мм:	148x94x24
Вес, г:	270

Красный гоночный комбинезон

Покупая внешний жесткий диск для того, чтобы с его помощью регулярно переносить данные с ПК на ПК, а не для резервного копирования, нужно позаботиться о том, чтобы устройство было не только мобильным, но и стильным. Если вы согласны с таким утверждением, то Prestigio DataRacer II – это ваш выбор, потому что придумать что-то более стильное довольно сложно. Красно-серебряно-карбоновый корпус своими изломанными линиями напоминает некий прототип автомобиля будущего. Все соединительные кабели из комплекта поставки тоже красные. На корпусе расположен индикатор обращения к жесткому диску, порты USB и eSATA для соединения с компьютером, а также кнопка включения устройства.

Внешний вид и салон болида

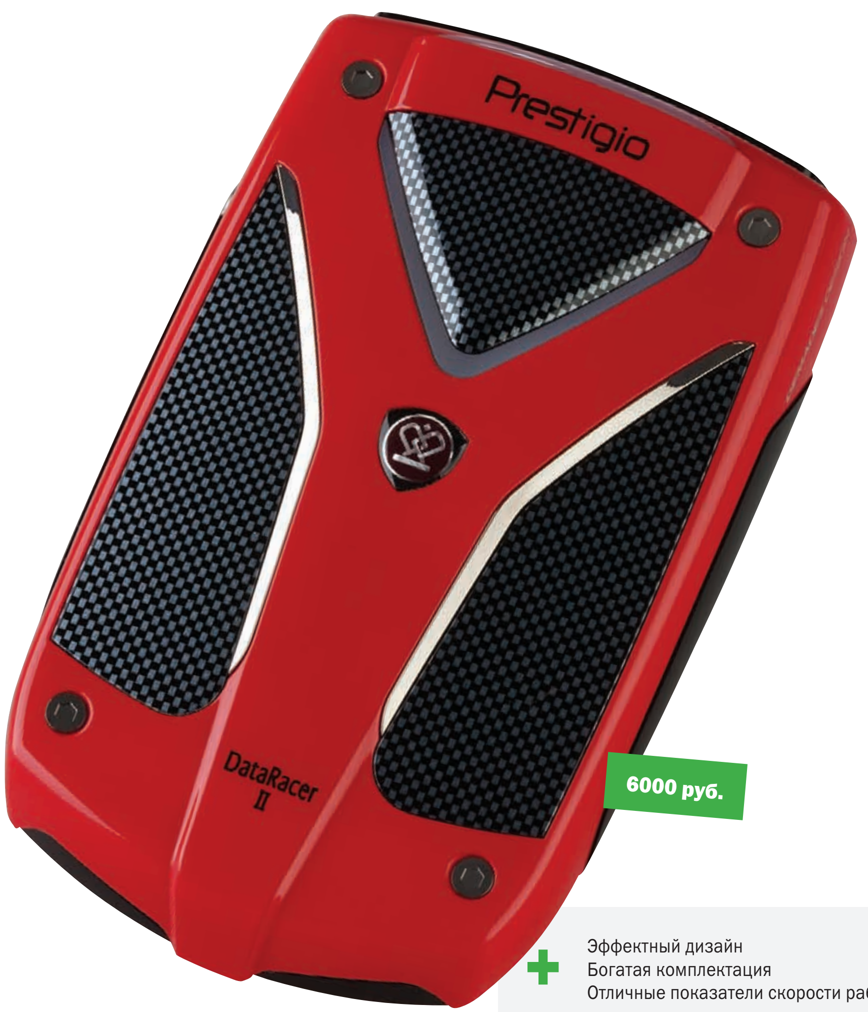
Упаковка очень симпатичная, а комплектация богата: внутри коробки находится сам жесткий диск, красивейший кожаный чехол, диск с программным обеспечением, которое, если верить производителю, увеличивает скорость работы с жестким диском на 25%, а также кабели eSATA, USB (с двумя коннекторами на конце для соединения с ПК, так как производитель настоятельно советует запитывать устройство понадежнее) и кабель USB->mini-USB. Как вы уже поняли, питание «гонщик» получает через USB-порт, а не отдельный адаптер, что значительно увеличивает мобильность. Кстати, стоит обратить внимание на то, что упомянутое ПО не поддерживает Windows 7.

Скорость на треке

Prestigio DataRacer II можно подключить к компьютеру двумя способами: через порт USB или через разъем eSATA. Но есть и третий способ, комбинированный. Если соединить жесткий диск с ПК обоими кабелями, то умная система начнет передавать данные через скоростной интерфейс eSATA, а USB-соединение будет использоваться для питания устройства. Естественно, третий вариант самый быстрый и надежный. Наше тестирование подтвердило это, впрочем, результат предсказуемый, так как скорость интерфейса eSATA на порядки выше, нежели пропускная способность шины USB 2.0. Кстати, два варианта подключения – это большой плюс для истинно мобильных пользователей, потому что порт eSATA есть далеко не у всех ПК.

Финишируем

Любая гонка когда-нибудь заканчивается, финишировал и Prestigio DataRacer II. Что же можно сказать, пока болид не уехал в свой бокс? Полутерабайтный внешний жесткий диск, на наш взгляд, оправдывает свою цену – 6 тысяч рублей за 500 Гб, конечно, немалая сумма, но красивая упаковка и обильный комплект поставки, в который, помимо всего прочего, входит и отличный кожаный чехол, того стоят. Два варианта подключения (точнее, три, так как их можно объединить) и отсутствие отдельного адаптера питания делают устройство очень мобильным. Скорость работы находится на довольно высоком уровне. Так что если нужен отличный внешний жесткий диск с оригинальным дизайном, то придется накопить на Prestigio DataRacer II. **СИ**



6000 руб.

\+ Эффектный дизайн
Богатая комплектация
Отличные показатели скорости работы

– Высокая стоимость

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Подключение через USB

Everest Drive Test	
Скорость линейного чтения, Мбайт/с	26.8
Скорость случайного чтения, Мбайт/с	26.7
Среднее время доступа, мс	17.5
CrystalMark	
512K	
Скорость случайного чтения, Мбайт/с	20.07
Скорость случайной записи, Мбайт/с	28.15
4K	
Скорость случайного чтения, Мбайт/с	0.5
Скорость случайной записи, Мбайт/с	1.7
PCMark Vantage	
HDD Test Suite, баллы	1806
HDD - Windows Defender, Мбайт/с	8.62
HDD - gaming, Мбайт/с	6.96
HDD - importing pictures to Windows, Мбайт/с	13.88
HDD - Windows Vista startup, Мбайт/с	9.49
HDD - video editing using Windows Movie Maker, Мбайт/с	11.59
HDD - Windows Media Center, Мбайт/с	17.94
HDD - adding music to Windows Media Player, Мбайт/с	5.63
HDD - application loading, Мбайт/с	2.72

Подключение через eSATA

Everest	
Скорость линейного чтения, Мбайт/с	59.07
Скорость случайного чтения Мбайт/с	39.7
Среднее время доступа, мс	16.5
CrystalMark	
512K	
Скорость случайного чтения, Мбайт/с	38.35
Скорость случайной записи, Мбайт/с	44.61
4K	
Скорость случайного чтения, Мбайт/с	0.6
Скорость случайной записи, Мбайт/с	1.6
PCMark Vantage	
HDD Test Suite, баллы	2753
HDD - Windows Defender, Мбайт/с	13.36
HDD - gaming, Мбайт/с	9.72
HDD - importing pictures to Windows, Мбайт/с	26.03
HDD - Windows Vista startup, Мбайт/с	13.07
HDD - video editing using Windows Movie Maker, Мбайт/с	25.16
HDD - Windows Media Center, Мбайт/с	39.13
HDD - adding music to Windows Media Player, Мбайт/с	5.87
HDD - application loading, Мбайт/с	2.87



ПОДПИШИСЬ
shop.glc.ru
Подписка – это:
Выгода Гарантия Сервис
«GAMING»
СТРАНА ИГР
выходит 2 раза в месяц
6 номеров 2400 руб.
12 номеров 4400 руб.
PC ИГРЫ
6 номеров 1300 руб.
12 номеров 2300 руб.
ТЕХНО LIFE
T3
6 номеров 912 руб.
12 номеров 1656 руб.
DVDXPERT
6 номеров 1080 руб.
12 номеров 1960 руб.
«КИНО»
TOTAL DVD
6 номеров 1200 руб.
12 номеров 2200 руб.
«ФОТО»
DigitalPhoto
6 номеров 1056 руб.
12 номеров 1920 руб.
фото МАСТЕРСКАЯ
6 номеров 747 руб.
12 номеров 1350 руб.
LIFE STYLE
ХУЛИГАН
6 номеров 792 руб.
12 номеров 1440 руб.
SMOKE
3 номера 630 руб.
6 номеров 1140 руб.
«БИЗНЕС»
СВОЙБИЗНЕС
6 номеров 890 руб.
12 номеров 1630 руб.
«ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»
ХАКЕР
6 номеров 1200 руб.
12 номеров 2100 руб.
ЖЕЛЕЗО
6 номеров 1200 руб.
12 номеров 2100 руб.
МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ
6 номеров 990 руб.
12 номеров 1790 руб.
«АВТО»
ТЮНИНГ автомобилей
6 номеров 726 руб.
12 номеров 1320 руб.
ФОРСАЖ
6 номеров 600 руб.
12 номеров 1080 руб.
«СПОРТ»
skipass
только на сайте
4 номера 628 руб.
8 номеров 1136 руб.
Mountain Bike
только на сайте
4 номера 556 руб.
8 номеров 1008 руб.
TotalFootball
6 номеров 774 руб.
12 номеров 1404 руб.
«РУКОДЕЛИЕ»
Вышиваю крестиком
6 номеров 564 руб.
12 номеров 1105 руб.
6 номеров 2100 руб.
12 номеров 3720 руб.
6 номеров 2052 руб.
12 номеров 3744 руб.
6 номеров 3150 руб.
12 номеров 5580 руб.
(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ



ТЕКСТ
Алексей Поляков

Звук в объеме

Сравнительное тестирование акустических систем 5.1

Акустическая система 5.1 – важный компонент и компьютера, и домашнего кинотеатра; да и вообще к ней можно подключить практически любую звуковоспроизводящую технику – хватило бы количества входов. Есть, конечно, небольшие настольные колонки специально для ПК, огромные напольные – для домашних кинотеатров, универсальные… Но независимо от целей, с которыми будет использоваться акустика, всегда хочется одного – безупречного качества звука.

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

- Creative Inspire T6160
- Edifier DA5000
- Edifier HCS5640
- Jetbalance JB-623
- Jetbalance JB-671
- Logitech X-540
- Microlab FC-730
- Microlab X23
- SVEN HT-500

В нашем сегодняшнем тестировании мы постарались оценить представленные системы с разных сторон. Первое, на что стоит посмотреть при выборе системы (хотя бы для того, чтобы понять, какие именно комплекты имеет смысл где-нибудь послушать и из чего выбирать) – это характеристики и цена. Меломану вряд ли стоит покупать недорогой пластмассовый комплект с суммарной мощностью до 50 Вт, так же как и человеку, прослушивающему музыку лишь изредка, и то из аудиозаписей сервиса «ВКонтакте», присланных на стену друзьями, разоряться на мощную систему за 300-500 долларов. Что же касается любителей игр, то здесь все индивидуально. Перечислим вкратце основные характеристики акустических систем, которые обычно указываются производителями.

Материал корпуса

Обычно это либо пластик, либо MDF – плита, прессованная из мелких деревянных опилок. В общем случае, второй материал более качественный, однако, на удивление (правда, довольно редко), встречаются как неплохие пластиковые комплекты, так и наборы из MDF с совершенно ужасным звучанием.

Мощность

Указывается иногда суммарная (например, 200 Вт), иногда – для сабвуфера и сателлитов в отдельности (сабвуфер – 60 Вт, сателлиты – 5x28 Вт). Косвенно влияет на максимальную громкость. Но не факт, что более мощный комплект не начнет захлебываться и реветь уже на половине громкости, в то время как менее мощный прекрасно вытянет звук вплоть до максимального уровня.

Соотношение «сигнал/шум»

Чем больше число, тем меньше (теоретически) уровень шума. На практике этот параметр указывается не всегда и не всеми производителями (особенно для дешевых комплектов).

Частотный диапазон

Иногда может быть выражен двумя парами чисел (например, 40-150, 130-20000 Гц). В этом случае первый диапазон относится к сабвуферу, второй – к сателлитам. При самостоятельной сборке комплекта необходимо следить, чтобы два этих диапазона перекрывали друг друга. Иногда указывается лишь одна пара, например: 30-20000 Гц. В этом случае сабвуфер и сателлиты рассматриваются как «единое целое».



2500 руб.

Creative Inspire T6160

Самый недорогой комплект в нашем обзоре. Крошечные пластиковые сателлиты, пластиковый же сабвуфер – все выполнено в черном цвете. Дизайн несколько угловатый. Подключается эта система очень легко. Все провода одним концом «намертво» приделаны к колонкам, а на другом имеют соответствующий штекер. Включение и регулировка громкости осуществляются с помощью крошечного проводного пульта ДУ – собственно, никаких других функций на нем и не имеется. Несмотря на небольшие размеры, комплект удивил нас довольно серьезной громкостью. Басы также на удивление неплохие, хотя несколько глуховатые и с «пластмассовым» призвуком. А вот высоким частотам, по нашим ощущениям, несколько не хватает детализации. Очень странным образом расположен регулятор соотношения высоких и низких частот: он находится на задней стенке сабвуфера, а внешне похож на заглушку от предохранителя, так что до него нужно еще добраться и опознать.

7

\+ Невысокая цена
Неплохое качество звучания

– Минимальная функциональность
«Намертво» приделанные к колонкам провода
Неудобное расположение регулятора ВЧ/НЧ



6200 руб.

Edifier DA5000

Дизайн комплекта строгий: черные матовые поверхности, небольшое количество серебристых элементов… Большую часть коробки занимает сабвуфер. Сателлиты при этом небольшие, но тяжелые. Трехкнопочная панель управления не слишком удобна, и большинство настроек куда сподручнее выполнять с помощью идущего в комплекте пульта. Регулятор громкости также кнопочный. Идущие в комплекте провода достаточно длинные, чтобы разнести колонки по дальним углам комнаты. Возможности регулировки звука обширные, так что настроить комплект под свой слух не составит труда. Система замечательно звучит практически во всем частотном спектре, разве что поклонникам тяжелой музыки ее басы могут показаться чуть слабоватыми. Несмотря на крошечные по сравнению с сабвуфером сателлиты, высокие частоты передаются очень хорошо, и классическая музыка в исполнении Edifier DA 5000 звучит превосходно.

9

\+ Богатые возможности настройки
Хорошее качество звука

– Не слишком удобное кнопочное управление
Цена комплекта достаточно высока

Выбор редакции



10000 руб.

Edifier HCS5640

Комплект настолько огромен, что поставляется в двух коробках. В одной находится набор сателлитов, в другой – сабвуфер и ресивер. Строгий классический дизайн и качественная отделка под черное дерево подчеркивают «серьезность» этого изделия. Сателлиты (кроме центрального) одинаковы. Черный металлический экранированный корпус усилителя довольно массивен. Кроме основной функции – усиления и обработки сигнала – в него встроено еще несколько приятных опций. В частности, есть возможность воспроизведения музыки непосредственно с флэшки, а также встроенный FM-тюнер. В комплекте поставляется внешняя антенна, однако качество приема радиосигнала оказалось и без нее вполне нормальным. ЖК-дисплей на усилителе отображает большое количество информации, и это оправданно: регулировать можно не только соотношение высоких и низких частот, но и громкость отдельных сателлитов, а также включить функцию Surround, преобразующую 2-канальный звук в 5.1-канальный. Имеется в комплекте и пульт ДУ. Что касается звука, то он показался нам близким к безупречному, и даже на максимальной громкости детализация ничуть не теряется во всем частотном диапазоне.

10

\+
- Воспроизведение музыки с флэшек и карт памяти
- Встроенный FM-тюнер
- Прекрасное качество звука во всем диапазоне частот

–
- Высокая цена
- Комплект займет довольно много места

Jetbalance JB-623

Первое, что привлекает внимание в системе, – это открытые динамики с золотистым покрытием: вместо того чтобы прятать их за решетками, производитель решил сделать их запоминающимся элементом дизайна. В сочетании с серебристой окантовкой и темным общим фоном система выглядит очень стильно и необычно. Все сателлиты одинаковы и имеют практически кубическую форму. И сабвуфер, и сателлиты отделаны пленкой под орех, но все же сильно заметно, что это именно пленка – особенно с тыльной стороны, где хорошо видны стыки. Регулятор громкости и индикаторы (все находится на сабвуфере) имеют яркую подсветку голубыми диодами. Абсолютное большинство настроек можно выполнить только с пульта ДУ. Провода к колонкам приделаны «намертво», так что в случае необходимости их замены, скорее всего, придется разбирать колонку. Звук, учитывая предельно низкую цену комплекта, сравнительно неплох, хотя басам все же несколько не хватает глубины, а звучанию в целом – детализации.

2700 руб.



8

\+
- Стильное запоминающееся цветовое оформление
- Светодиодная подсветка
- Предельно низкая цена для комплекта этого класса

–
- Звучанию недостает детализации, недостаточно глубокие басы
- Провода «намертво» прикреплены к колонкам



6500 руб.

Jetbalance JB-671

Очень большой напольный комплект акустики поставляется в двух коробках: в одной находятся высокие напольные фронтальные сателлиты, а в другой – все остальное. Отделка под черное дерево настолько качественна, что создается впечатление цельного деревянного массива. Управление осуществляется кнопками, а также с помощью влагозащищенного пульта ДУ. На светящемся красным цветом дисплее отображается минимум информации: уровень громкости и индикатор, указывающий, какой из входов задействован в данный момент. Кстати, о входах: их в этой модели целых шесть! Помимо классического 5.1-канального, имеются оптический и коаксиальный, а также три дополнительных AUX-входа, так что к системе можно подключить весь набор имеющихся в доме звуковоспроизводящих девайсов. Громкость не слишком велика, зато звук кристально чистый. Комплект прекрасно звучит во всем диапазоне частот и на композициях различных стилей, но особенно его достоинства оценят поклонники классической музыки.

9

\+
- Богатая функциональность, огромное количество входов
- Кристально чистый звук
- Качественная отделка

–
- Небольшая максимальная громкость комплекта

Logitech X-540

Отличительная особенность системы – оригинальная конструкция сателлитов: они легко превращаются из настольных в настенные и наоборот. И сателлиты, и сабвуфер выполнены из черного пластика. Пульт управления в комплекте – проводной. Выбор функций на нем не слишком велик: кнопка включения, громкость, уровень басов, включение преобразования 2-канального звука в формат 5.1. Звук, честно говоря, впечатлил не особо, хотя от небольших пластмассовых сателлитов и такого же сабвуфера чего-то выдающегося мы и не ожидали. Сабвуфер иногда начинает реветь и дребезжать. Правда, надо сказать, уровень максимальной громкости у комплекта довольно приличный.

3800 руб.



6

\+ Возможность как настольного, так и настенного размещения сателлитов
Компактность

– Качество звука весьма среднее
Пульт управления в комплекте проводной, с минимумом функций



3900 руб.

Microlab FC-730

Несмотря на сравнительно низкую цену, данное изделие от Microlab выглядит достаточно дорого. Корпуса сабвуфера и сателлитов очень качественно отделаны под красное дерево и черную кожу, и чтобы понять, что это всего лишь пластик, приходится серьезно приглядеться. Корпус усилителя – металлический, экранированный. Что касается собственно материала колонок, то они сделаны из MDF, что при невысокой цене комплекта приятно удивляет. Управление, правда, не слишком удобное и выполняется с помощью единственной крошечной кнопки в сочетании с «аналоговым» регулятором. Большинство функций доступны с помощью пульта ДУ. Качество звука не плохое, но и не выдающееся. Следует отметить хорошую детализацию звука, хотя иногда проявляется низкочастотный гул в тех местах, где его быть, по идее, не должно. Басы – глубокие и объемные приблизительно до середины громкости; дальше сабвуфер начинает захлебываться. Еще один приятный бонус – наличие полного комплекта кабелей для подключения к звуковой карте 5.1.

8

\+ Очень приличное качество за невысокую цену
Стильная и добротная отделка

– Басы качественно передаются лишь приблизительно до середины громкости

Модель	Материал корпуса	Мощность сабвуфера, Вт	Мощность сателлитов, Вт	Диапазон частот, Гц:	Соотношение сингал/шум, дБ
Creative Inspire T6160	пластик	20	5x6	40-20000	J75
Edifier DA5000	дерево	60	5x12	20-20000	85
Edifier HCS5640	MDF	30	5x8	40-150, 130-20000	85
Jetbalance JB-623	MDF	30	5x15	30-20000	85
Jetbalance JB-671	MDF	40	5x15	30-20000	70
Logitech X-540	пластик	25	4x7.4, 1x15.4	40-20000	75
Microlab FC-730	MDF	84	84	35-20000	70
Microlab X23	пластик	29	5x14	30-20000	70
SVEN HT-500	MDF	60	5x28	40-120, 120-20000	n/a

Microlab X23

4500 руб.



Лучшая покупка

Сравнительно недорогой комплект имеет скромный, но в то же время строгий дизайн. Черные сателлиты крошечные по сравнению с большим черно-серебристым сабвуфером, но неожиданно тяжелые. За счет магнитного экранирования колонки можно ставить рядом с монитором без создания помех. Два входа позволяют подключить дополнительный источник звука – например, компьютер и DVD-проигрыватель одновременно. В комплекте поставляются довольно массивные стальные кронштейны, позволяющие прикрепить сателлиты на стену. Большая часть настроек выполняется с помощью пульта ДУ. Регулятор громкости на усилителе оснащен подсветкой, позволяющей без труда найти его в темноте. Скромный с виду и достаточно недорогой комплект приятно удивил нас высоким качеством звучания. Басы очень хороши, и хотя высокие частоты передаются с еле слышимым металлическим призвуком, в целом качество звука на высоте. Удивило и то, что очень неплохо передается органная музыка, воспроизвести которую хоть сколь-нибудь качественно обычно под силу лишь самым дорогим системам, и то не всем.

9

\+ Отличное соотношение «цена/качество звука»
Два внешних входа
Возможность крепления сателлитов на стену

– Дизайн скромный и несколько угловатый
ВЧ передаются с едва заметным металлическим призвуком



9500 руб.

SVEN HT-500

Данный комплект составлен из сабвуфера и сателлитов внушительного размера. Дизайн простой, без особых изысков, отделка под дерево светлых тонов (доступен также и серебристый вариант). SVEN HT-500 – самый мощный комплект в нашем обзоре: мощность сабвуфера – 60 Вт, а каждого из пяти сателлитов – 28 Вт, суммарная – 200 Вт. На сабвуфере, выполняющем заодно и функцию усилителя, расположен ЖК-дисплей, отображающий различную полезную информацию. Функциональность комплекта на высоте: помимо входа 5.1, имеются коаксиальный и оптический, а также три AUX-стереовхода. Причем встроенный декодер звука поддерживает все форматы аудио. Кроме того, это второй комплект в нашем обзоре, который может похвастаться встроенным FM-тюнером и нуличием пульта д/у. Управление целиком кнопочное, но за счет того, что оно очень грамотно сделано, это особо не мешает. В большей части частотного диапазона звук чистый, с хорошей детализацией. Несколько удивило то, что провода для подключения сателлитов идут в комплекте огромным общим мотком: с одной стороны, это позволяет самому определить их длину по своему вкусу (еще и запас останется), а с другой – придется тратить время на нарезку, зачистку и облуживание. Но вот миниджековых кабелей в комплекте нет – видимо, производитель решил, что система предназначена исключительно для домашнего кинотеатра, так что переходники «тюльпан-джек» придется покупать отдельно.

9

\+ Богатая функциональность
Встроенный FM-тюнер
Большая мощность

– Несколько завышенная цена
Провода для подключения сателлитов идут единым мотком

Габариты сабвуфера, мм	габариты сателлита, мм
160x260x190	150x75x90
270x300x435	94x200x76
268x330x309	116x203x160
212x220x293	110x118x118
215x332x380	"фронт: 145x813x170, тыл: 130x193x134, центр: 352x101x118 "
286x165x248	"фронт, тыл: 214x82x127, центр: 199x121x96"
259x241x280	"фронт, тыл: 135x112x195, центр: 135x265x112"
325x175x260	фронт, тыл: 105x88x164 центр: 260x130x175
200x320x370	"фронт, тыл: 150x240x170, центр: 370x150x170"

Выводы

Девять комплектов акустики, участвовавших в нашем сегодняшнем тестировании, объединяет только одно: все они воспроизводят звук в формате 5.1. А по остальным параметрам – габаритам, ценовому диапазону, форм-фактору (напольные, настольные или настенные) – они были различны. Выбрать победителей оказалось не так просто: несколько комплектов продемонстрировали действительно превосходное звучание. Тем не менее, награду «Лучшая покупка» мы решили присудить комплекту Microlab X23, поскольку были приятно удивлены очень качественным звучанием недорогой системы. Для тех же, кто не ищет компромиссов и кого во фразе «соотношение цена/качество» первый пункт волнует мало, можно смело рекомендовать нашего победителя в номинации «Выбор редакции» – Edifier HCS5640. Данная система продемонстрировала безупречное качество звука во всем частотном диапазоне и на любом уровне громкости.

Территория «СИ»

С Новым годом! С новым счастьем!



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

God of War III



8.5

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.fantasy
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский издатель:
SCEE
Разработчик:
SCEA Santa Monica

Зрелищный приключенческий боевик, где две трети времени надо отрубать головы и отпиливать ноги, а еще треть – прыгать с уступа на уступ и думать головой. Удачный перенос цикла God of War на платформу нового поколения!

Mass Effect 2



9.5

Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
role-playing.sci-fi
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
BioWare

Новая Mass Effect помнит, что вы сделали позапрошлой зимой. Капитан Шепард снова живее всех живых и готов к самоубийственной миссии: пялиться на пляшущих азари и кормить рыбок. Колонии? Похищения? Вы о чем?

Heavy Rain



10

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
adventure.interactive_movie
Зарубежный издатель:
Sony
Российский издатель:
Sony
Разработчик:
Quantum Dream

Эффект поразителен. Вы быстро забываете о том, что это всего лишь игра, а люди по ту сторону экрана – выдуманные. Heavy Rain, как неизлечимый психовирус, бесцеремонно влезает в душу и настраивает обратную связь.

Bayonetta



10

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.third-person
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Platinum Games

Еще никто не воспевал в играх женскую сексуальность так, как Хидеки Камия. Невероятный, то и дело переворачивающийся вверх тормашками мир, замечательная боевая система и такая героиня – пальчики оближешь!

130
Retroactive

После долгого отсутствия на страницы журнала снова пробралась рубрика «Ретро». Это даже не совсем возвращение, скорее «перезагрузка»: изменился формат и идеология.

144
Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:
Выпуск 54:
Насилие в играх, с.144

Слово команды

Жизнь редакции как она есть

Константин Говорун



Вот вспомнил, что на NES и Mega Drive игры по мотивам мультфильмов были самыми классными. Chip & Dale, Duck Tales, Aladdin, Lion King, Toy Story... Причем оригинальные мультфильмы я не всегда любил или там смотрел, но зато знал, что игры по их мотивам точно крутые. Можно брать, не ошибешься. А в середине 90-х, когда появилась PlayStation, внезапно все игры по мотивам мультфильмов оказались полным отстоем.

СТАТУС: Рыжий **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** StarCraft II

Артём «cg» Шорохов



Денис Никишин негодует: опять «Энкаунтер» раздули вдвое больше положенного! А как тут бороться? Коллеги как начнут интересное рассказывать – разве же их остановишь? И вырезать-то на монтаже нечего... Придется усложнять боевую систему, не иначе. А там, глядишь, и глазом моргнуть не успеем, как дойдет дело до CG-роликов, нелинейного сюжета и QTE-сцен. Мамочки! Двух рук не хватает, срочно нужно восемь!

СТАТУС: Горячий кофе с молоком **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** God of War III, Kula World, Alens vs. Predator

Наталья Одинцова



Прошла FF XIII, желания присоединяться к крестовому походу против Мотому Ториямы не возникло. Ведь как бывает: нагонят панику, расскажут: «Все, конец света! О нет, эти ужасные однообразные коридоры! Фу, я что-то похожее видел в FF X!», так сразу думаешь, будто и правда не за что любить тринадцатый выпуск. А потом сидишь, играешь, за героев волнуешься. У них, понятное дело, судьба предопределена, но мало ли!

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Final Fantasy XIII

Сергей «TD» Цилюрик



В преддверии релиза Final Fantasy XIII завел блог, посвященный «Финалкам», где решил собрать все-все любопытное по сериалу, а заодно и высказать накипевшее без купюр. Собственно, FFXIII оказалась катастрофически плохой чуть ли не во всем, что не касается визуальной стороны дела, и заслужила свою порцию нелестных выражений. Найти мой блог можно по адресу http://finallol.blogspot.com.

СТАТУС: Расстроенный финалочник **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, FFCC: The Crystal Bearers

Илья Ченцов



Реклама ближайшего будущего:
Провайдер А: «У нас такое стабильное соединение, что вы сможете хоть круглыми сутками играть в Assassin's Creed 2!»
Провайдер Б: «А у нас такой широкий канал, что вы мгновенно сможете скачать версию Assassin's Creed 2, которая вообще не требует подключения к Интернету!»

СТАТУС: Житель Страны Чудес **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Patchwork Heroes demo (PSP)

Денис «SpaceMan» Никишин



Последний Кигури-обзор вызвал в интернетах бурю эмоций. Например, на одном из форумов посетители начали негативно высказываться в сторону самой ведущей. Тут же пришел супермодератор этого форума и написал, что Кигури – богиня, а всех несогласных он сейчас забанит. А виновница торжества опять с головой ушла в рисование и когда ждать следующего обзора – неизвестно.

СТАТУС: Директор всех ниндзей **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Shadow Hearts: Covenant

Александр Солярский



Увы, фанфары не прозвучали, и воспоминаний школьных лет не хватило для того, чтобы поддаться безудержному восторгу от новой части «Последней Фантазии». Да, красиво, да, звучит, да, Ваниль, ну, а дальше-то что? Вытерпеть первые несколько часов игрового процесса, который сводится к нажатию одной кнопки, способен не каждый. Впрочем, не будем о грустном, все-таки Брюс Уиллис взял, да и накостылял группе Gorillaz.

СТАТУС: Руки в брюки **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Final Fantasy XIII

Евгений Закиров



Чудо, что Starless после всех невзгод (релиз по разным причинам откладывали на протяжении двух лет) выглядит так хорошо, свежо и симпатично. Конечно, за прошедшее время тяжело привыкнуть к переосмыслению всех добродетелей Bible Black, но это либо происходит автоматически (тут нравится все, да хоть то же повествование, вынуждающее обращать внимание на каждую деталь), либо… Ну, мне Starless нравится.

СТАТУС: Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Otomedius G, Starless

ИЧП «Агарун Компани»

Страна Игр

НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Ведущие рубрики: Александр Щербаков
Святослав Торик

Рекомендовано в качестве учебного пособия по компьютерному моделированию для учащихся художественных вузов и техникумов.

Анонсы

The Daring Game for Girls

Ура! Грубые слова о том, что видеоигры только для мальчиков, можно забыть! Теперь ты – юная школьница на выбор из нескольких моделей! Собирай полезные вещи и важную экипировку, исследуй пещеры, играй в баскетбол, рисуй, ищи подружек и принимай участие в шпионских заданиях. Во время игры ты узнаешь немало интересного об известных исторических женщинах. Эти знания можно использовать в особом режиме вопросов и ответов. Только пройдя все испытания, ты станешь настоящей девчонкой!



World of Outlaws: Sprint Cars

Не зря говорят, что на хорошей приставке не бывает плохих игр. Представляем вашему вниманию подтверждение этому тезису – спортивные гоночки World of Outlaws: Sprint Cars, еще одна хорошая игра для PlayStation 3 и X-Box 360. В ней вы найдете двадцать известнейших американских трасс, пять особенных арен для игры вдвоем или вчетвером, а также режим карьеры. И, конечно, десятки ревущих зверей, каждого из которых можно разукрасить по-своему и выставить на соревнования в режиме карьеры. Грязь летит из-под колес в гонке World of Outlaws!





UK Truck Simulator

«Дальнобойщики» пройдены вдоль и поперек? Не беда! На прилавках появилась игра, которая даст истосковавшимся любителям грузовиков то, что они ждали так долго. Встречайте – UK Truck Simulator. Это настоящий имитатор жизни простого английского дельнобойщика. Были когда-нибудь в Англии? Теперь у вас есть отличная возможность посмотреть весь Альбион, проехать от Лондона до самых дальних уголков Шотландии. И все за баранкой крутого грузового авто. Настоящая романтика!

Pirate Jack

Оказывается, хорошие игры делают не только в Японии и США, но и в Европе, и даже в Польше! Новинки рынка видеоигр пополнила трехмерная приключенческая аркада Pirate Jack. В ней ты берешь на себя роль пирата Джека, добывающего пиастры и ищущего сокровища. Ты должен сражаться с мускулистыми конкурентами, грабить индейцев и даже стрелять из пушки! Игра очень продвинута с технической точки зрения, так что мы рекомендуем ее всем любителям графического изобилия.

Major League Baseball 2K10

Отличные новости для всех любителей бейсбола! Фирма 2K Sports выпустила новейший имитатор этого увлекательного вида спорта – Major League Baseball 2K10. Конечно, бейсбол пока что не очень распространен у нас в стране, но качество данного проекта настолько велико, что он придется по вкусу даже тем видеоигрокам, которые прогуливают уроки физкультуры в школе. С правилами можно разобраться, сыграв несколько матчей, а потом получать удовольствие от настоящего эффекта присутствия. Причем насладиться Major League Baseball 2K10 смогут почти все – эта игра вышла почти на всех современных компьютерах, включая переносные видеоприставки PSP и Nintendo DS.





Обзоры

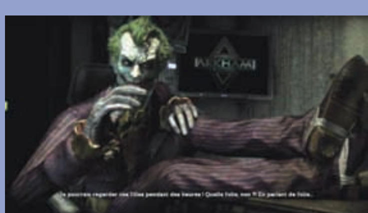
BATMAN: ARKHAM ASYLUM
ИГРАЕМ В КОМИКС, ЧИТАЕМ ИГРУ



Зловещая волна преступности, захватившая мирный город Готэм, явила миру свое лицо. Это оказался Джокер. Справиться с ним может лишь равный (но лучше, конечно, превосходящий) супергерой. Кто же им станет? Ну разумеется Бэтмен! С главным злодеем этой саги мы уже неоднократно встречались в комиксах и кино. Что ж, настало время надрать ему задницу самостоятельно, в новой игре Batman: Arkham Asylum!

Создатели не пожалели времени и сил, чтобы расставить многочисленные препятствия на пути Бэтмена. Чтобы преодолеть их, ему придется хорошенько постараться. К счастью, он может прыгать, приседать и использовать свои устройства. В конце каждого задания нашему герою в черных трусах будут давать новое оружие, с помощью которого он сможет пробраться в ранее недоступные места. Чем-то это напоминает Super Metroid и Castlevania, не правда ли?

Человеку – летучей мыши противостоят разные бандиты в повязках и жилетках. Это слабый противник, убивающийся с полтычка. Есть и боссы, например, Ядовитая Плакучая Ива и Крок – давние враги Бэтмена. Сражения с ними очень интересные и не идут ни в какое сравнение с прочими драками.



Для борьбы с противником Бэтмен использует свой многочисленный арсенал. Летающие бумеранги (здесь они называются бэтаранги) четырех видов, специальный крюк для перемещения между поверхностями, взрывчатый гель, которым можно намазать особые места, и они взорвутся. В дальнейшем герою в маске будут доступны такие предметы, как взломщик электронных замков, и бэт-коготь для выдергивания вентиляционных решеток.

Уровни все большие и быстро загружаются, что есть большой плюс. Музыка радует ухо. Ну и в остальном разработчики тоже очень сильно постарались.

Управление в игре:
Кнопка «Квадрат» – удар кулаком, кнопка «Треугольник» – бесшумное убийство, кнопка «Круг» – спрыгнуть, кнопка «Крест» - бежать или использовать. Чтобы прицелиться бэтарангом, нажмите L1, а для включения режима детектива нажмите L2 (а если зажать, то включится режим сканирования). Приблизить камеру можно кнопкой R3, перевести ее на персонажа – R2. Крюк, которым Бэтмен цепляется за поверхности, вызывается кнопкой R1.

Управление в бою:
Кнопка «Квадрат» - удар кулаком, кнопка «Треугольник» - контр-атака, кнопка «Круг» - оглушение, кнопка «Крест» - смена цели. Также можно швырнуть бэтаранг кнопкой L1.

HEAVY RAIN
СЛЕЗЫ ДОЖДЯ



Предположим, что у вашего приятеля есть Xbox 360, а у вас PlayStation 3. Чем он обычно хвастается, когда вы приходите к нему в гости? Halo 3? Gears of War 2? AquaZone: Life Simulator? Да, вы готовы признать, что это выгодные козыри. Но теперь у вас есть нечто лучшее! Такое, от чего ваш друг должен пойти и сбросить свой Xbox 360 с восьмого этажа и, быстро спустившись вниз и подбежав под окно, подставить голову под летящую коробку смерти, потому что ЭТО есть только на PlayStation 3! И это носит гордое имя Heavy Rain!

Уже много лет спорят искусствоведы о том, что такое компьютерная игра. Является ли она еще одним «низким» развлечением наподобие комиксов и пошлых комедий или это целый новый пласт интерактивного искусства? Стоит ли вознаграждать разработчиков или гнать их взашей от наших детей? Новая игра для Sony PlayStation 3 призвана расставить все точки на свои места.

В наше время интерактивный рассказ – это уже не новость. Даже создатели рассматриваемого образчика уже отметились на рынке видеоигр популярной игрой Fahrenheit. Удовольствие в тот раз несколько подпортили сценаристы, загнув какую-то глупость про золотых ацтекских роботов. Что ж, видимо, для Heavy Rain наняли настоящих профессионалов своего дела. В этой игре нет ни роботов, ни черепашек-ниндзя!

Сюжет пересказывать нет смысла, ведь он и есть наипервейшая составляющая игры. Вторая составляющая – это выбор, который игрок должен делать весь игровой сеанс. Пойти поработать в саду или поработать над чертежом нового здания? Запретить ребенку смотреть телевизор или разрешить? Прыгнуть на грабителя с пистолетом или поднять руки вверх и смотреть, как тот нарушает закон? Выборы – это кайф!

Каждый выбор очень сложен, потому что он всегда зависит от настроения игрока и влияет на последствия в сюжете. У игры есть несколько концовок, каждая из которых за-

висит от того, каким путем шел игрок, какой выбор он совершал. Таких игр было много, но таких как Heavy Rain – ни одной.

Игру делали профессионалы своего дела, поэтому она получилась очень красивая. Она не понравится тем, кто любит стрелялки, гонки и стратегические игры. Зато она понравится тем, кто любит хорошенько подумать над последствиями. Ведь перед дождем мы все равны: и маньяки, и архитекторы.

Управление в игре:

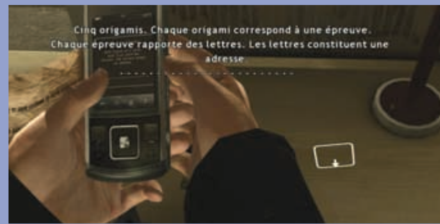
Кнопка L2 в сочетании с левым джойстиком позволяет перемещаться. Кнопки «Квадрат», «Круг», «Треугольник» и «Крест» обозначают выбор темы для разговора или мысль, которую герой хочет подумать. Остальные кнопки и крестовины нужны для выбора действия и для быстрых решений.

Советы:

– Если быстрое решение не удалось, это не повод паниковать. Ситуация может разрешиться удачно и при нескольких пропущенных моментах.

– Не забывайте обращаться к мыслям героя, там могут быть подсказки.

– Обходите все вокруг, интересуйтесь всем, что может вам помочь.







DRAGON AGE: ORIGINS
СЕРДЦЕ ДРАКОНА

BioWare, фирма с колоссальной известностью в мире, прославившаяся такими уникальными, прямо-таки классическими играми, как Baldurs Gate и Mass Effect, подарила всем поклонникам новой реальности долгожданный хит. Это суперигра века в форматах Xbox 360 и персональных компьютеров – Dragon Age: Origins (“Истоки эпохи драконов”). Вас ждут головокружительные приключения в опасном мире, где живут люди, эльфы, гномы и, конечно же, могучие драконы!

В начале игры вы должны создать своего героя. Для этого можно выбрать, будет он человек, эльфом или же гномом, и присмотреть профессию. Как говорится: «Все профессии важны, выбирай на вкус!» А тут есть что присмотреть: можно быть храбрым воином, могущественным магом или даже разбойником, настоящим Робин Гудом! Но самое интересное – вы можете настроить, как будет выглядеть ваш герой! Можно даже сделать его похожим на Дункана Маклауда или даже на самого себя и полностью погрузиться в виртуальный мир!

Итак, создаем героя и вперед! Теперь вы – Серый Страж, член братства легендарных воителей. Хитрым подлецам и прочим злодеями неминуемо предстоит вкусить горечь поражения! Во время странствий по миру Dragon Ace вы погрузитесь в круговерть политических интриг и мрачных пророчеств, сразитесь с полчищами отвратительных демонов и встретите настоящих друзей! Дада, вы не одиноки в своих странствиях! Игра позволяет создать свою команду. Особо отметим детально проработанные взаимоотношения вашего героя с его отрядом. Некоторые из ваших подчиненных даже смогут в вас влюбиться!

Как известно, у хорошей игры должен быть крутой сюжет с разнообразными трудностями, приятное управление и не слишком сложное красивое решение. В Dragon Ace: Origins есть все это и даже больше! Поэтому мы уверены, что лазерный диск с данной игрой займет достойное место в вашей коллекции.

Советы:

– Почаще сохраняйтесь под разными именами (мегасовет для всех игр мира).

– В версии для IBM PC-совместимого компьютера используйте кнопку «пауза», чтобы отдавать приказы своей команде. Грамотное планирование боя увеличит Ваши шансы на успех.

– Маги обычно значительно слабее воинов, но зато умеют колдовать.



ASSASIN’S CREED II
ВЕНЕЦИЯ ЗОВЕТ!

Да возрадуются все поклонники масштабных разработок, ибо сегодня мы представлем еще одну увлекательную игру фирмы Ubisoft, известной такими хитами, как “Принц Персии”, “Кинг Конг” и многими другими. Это вторая часть потрясающей приключенческой игры Assasin’s Creed (“Кредо убийцы”), покорившей весь мир и получившей статус настоящей легенды!



Сразу надо предупредить, что Assasin’s Creed II - это игра для тех, кому хватает терпения часами просиживать за приставкой, не жалея своего времени. Огромный игровой мир, несколько потрясающих городов – Флоренция, Венеция, Рим... Ах да, я же совсем забыл вам рассказать! В Assasin’s Creed II действие протекает во времена Ренессанса, в Италии. Теперь вы не арабский убийца-ассасин, а искусный рыцарь плаща и кинжала XV века! Вам предстоит исполнять головокружительные трюки, тайно подкрадываться к своим жертвам и отправлять их к праотцам! Все лучшие “фишки” первой части игры остались на месте и даже были улучшены! Если вы были поклонниками “Креда убийцы” и “Принца Персии”, то вам определенно придется по нраву эта новинка!

Assasin’s Creed II является настоящей удачей разработчиков в части трехмерной графики. Потрясающие декорации и плавная анимация приведут вас в восторг! Так и хочется вырезать картинку из телевизора и повесить на стенку! Только телевизор резать жалко. Да и игра так затягивает, что оторваться невозможно! Каждая новая игра приближает нас к постижению виртуальной реальности, но Assasin’s Creed II подошел к ней ближе всех. Не пропустите этот диск. Он имеет тенденцию очень быстро раскупаться.

RESIDENT EVIL 5
А ЗОМБИ ЗДЕСЬ ТИХИЕ…



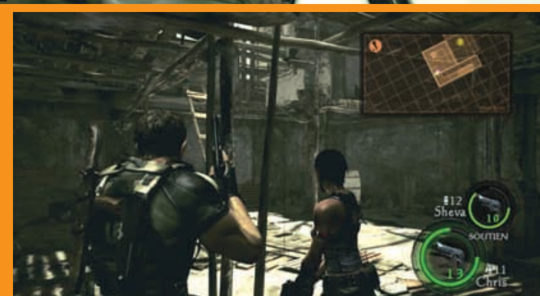
Кто не знает великий мегахит Rezident Evil? Нет таких! С радостью сообщаем вам счастливое известие: пятая часть этого великого сериала наконец-то вышла для всех современных видеоприставок и IBM PC-совместимых персональных компьютеров!

И снова на нас нападают зомби! Как говорится, игроков со слабыми нервами просим не смотреть на экран телевизора, где разворачивается действие этой Игры (да-да, именно с большой буквы). Главным героям игры грозит серьезная опасность, причем не в одном каком-то месте, а на всех семи уровнях игры. Перед лицом врага нужно действовать осмотрительно, если вы не хотите плохо кончить. Это придает игре особую остроту и не позволяет расслабиться ни на секунду.

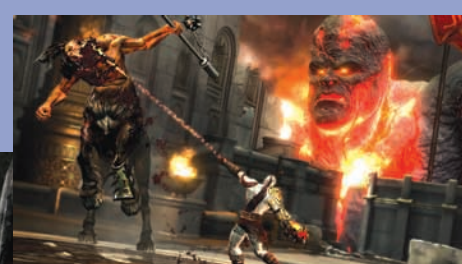
Действие Resident Evil 5 разворачивается в Африке. Соответственно, большинство врагов теперь – негры-афроамериканцы. И не только зомби! Напарницей легендарного Криса Редфилда в игре будет чернокожая девушка Шева, настоящая африканская пантера, стремительная и опасная. Надо отметить, что героини-амазонки все чаще встречаются в играх. Можно сказать, что сегодня настала очередь смелых и отважных девиц.

Если вы думаете, что в Африке скучно, пустыни, разруха и антилопы гну бегают – спешим вас разуверить, это не так. С лазерным диском Resident Evil 5 вы точно не соскучаетесь. Красочные очень «живые» персонажи передвигаются на большой скорости среди роскошных и разнообразных декораций. Адские перестрелки на вашей телевизионной приставке заставят Вас поверить, что вы участник настоящего африканского сафари… только с зомби! Лихая игра!

В общем, можно сказать, что легендарная японская фирма Capcom, создатель «Уличного бойца» и «Мегамэна», не ударила в грязь лицом и подарила всем любителям игр настоящий шедевр, который должен быть у каждого.



GOD OF WAR III
ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ





Название игры «Бог войны» сразу определяет круг видеоигроков, среди которых она будет пользоваться особой популярностью. Это ценители крутых боевиков, которые всегда готовы отправиться в поход, полный таинственных опасностей, поединков со звоном мечей, потерь и находок.

То, что издателем игры является фирма Sony, настоящий гранд мира видеоигр, заранее обрекает любую игру на успех. God of War III – не исключение. Мы можем с уверенностью сказать, что игра не посрамила славу своих предшественников, двух частей "Бога войны" и специальных ответвлений сериала для портативной видеоприставки PSP.

Героем игры является храбрый спартанец Кратос, который так полюбился всем фанатам Sony Playstation. Он – могучий греческий богатырь, которому по силам сражаться даже с богами! Чем ему снова и придется заниматься. Такова, видимо, его судьба! А враги у Кратоса подобрались самые серьезные. Если они победят – вы просто мертвое мясо. Читали книжку «Легенды и мифы Древней Греции»? Вот примерно такие у вас враги! Играя в God of War III, даже можно изучать греческие мифы. Так что если родители будут на вас ругаться за то, что вы все время просиживаете перед телевизором, у вас будет железный аргумент – вы не только играете, но и учитесь! В этом плане God of War III – идеальная игра, побольше бы таких. Можно насладиться захватывающими приключениями и при этом выучить имена всех богов на Олимпе, совместив приятное с полезным. Полный улет!

К сожалению, нельзя сказать, что программисты «выжали» все из великолепных возможностей Sony Playstation 3. Но только не подумайте, что графика не удалась. Ну что вы! Графика очень красиво и тонко исполнена. В общем, игра очень современная и увлекательная. Не пропустите! Потом будете хвастаться одноклассникам, что победили самого Аида, грозного владыку царства мертвых! Такое черепашкам-ниндзя даже и не снилось! Рекомендуем!



Фонтан фантазий

ДВА СУПЕРХИТА

(Юра М., Москва)

Я придумал несколько видеоигр. Представляю на ваш суд.

1. Принцесса ходит по континенту в поисках пропавшего друга своего отца. У нее в подчинении есть армия и ручной дракончик. Ей противостоят разные чудища: многоглазые шары, оборотни, пираты, каменные гиганты, вампиры и деревья. Еще у принцессы есть доспехи, а дальше я не придумал.

2. По России ездит мужик в огромном грузовике. Он может перевозить грузы, превышать скорость, платить штрафы и врезаться. Зарабатывая деньги, мужик покупает новые грузовики, нанимает водителей, а в конце игры становится директором фирмы в пиджаке.

БОЕВИК-ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

(Григорович Сергей, г. Киев)

В 2010 году нашей эры в закрытой зоне в Арктике случился ядерный взрыв. Это событие вызвало пристальный интерес пришельцев, которые высадились там. Мировая общественность снарядила несколько экспедиций для исследования аномалии. С каждой экспедицией отправились несколько десятков наемников, которые должны были пробраться в сердце Зоны и разобраться с пришельцами. Главный герой – один из этих наемников по прозвищу Клейменный. В игре можно покупать оружие, потом убивать врагов и подбирать их оружие и патроны. Есть несколько групп: торговцы, военные, ученые. Одни скупают артефакты из аномалии, другие предлагают бронежилеты и гранаты, а третьи – импланты и переливание крови, чтобы снизить уровень радиации от взрыва. Игроку противостоят не только пришельцы, но и другие наемники, поэтому постоянно приходится быть начеку. В конце игрок сможет выбрать свой приз: кучу золота из недр Арктики, отделить Техас от США или сделать Сомали страной первого мира.



ВОЛШЕБНИК МСТИСЛАВ

(Климов С., г. Москва)

Действие игры разворачивается в древней Руси, разбитой на княжества. Некоторые из них нападают на соседей (кушать ведь что-то надо). Главный герой по имени Волшебник Мстислав берет в руки посох и выполняет задания по велению своего господина. Он может колдовать магию, собирать отряды верных наемников и путешествовать по княжествам. В лесу Волшебник Мстислав поражает зверей молниями и огненными шарами. Еще он может набрать ягод, чтобы пополнить здоровье. Я думаю, что игра получится большая и сложная, поэтому я даже не знаю, кто сможет ее сделать и сделает ли когда-нибудь...

АМЕРИКАНСКИЙ ПСИХОПАТ

(Андрей Белкин, г. Кишинев)

Вы играете за настоящего американского маньяка, который живет в городе Катарсис и любит убивать других людей. Для этого он использует разные подручные средства, разнообразные виды оружия и даже домашних животных! Я считаю, что проект стоит делать на тех же компьютерах, на которых игровые мэтры делали проект Half-Life 2, мне кажется тогда игра будет выглядеть очень достойно. Только не стоит делать «вид из глаз», как это было там, игра должна быть с видом сзади, чтобы мы могли насладиться видом главного героя и потрясающей графикой. Гораздо приятнее смотреть на красивых персонажей сзади, чем не видеть их вообще. Еще в игре должно быть много крови, как в Mortal Kombat, только больше, потому что всем у меня во дворе нравится, когда из противников в играх вылетает много крови, и еще всякие красивые жестокие фаталити – они тоже котируются.



ИГРЫ В ЖИЗНЬ

(Слава Т., г. Москва)

На одной планете, населенной людьми, есть страна, а в стране есть столица. В этой столице живет главный герой по имени Слава, ему 11 лет. Игрок может управлять героем, передвигаться по комнатам и улице. Кнопкой «А» он может взять предмет или, если он у него уже есть, использовать его. Кнопкой «В» он может прыгать и забираться на крыши домов. Цель игры – не дать родителям героя купить велосипед, а вместо этого сделать так, чтобы они купили приставку Dendy Classic и картридж с игрой Contra Force. Для этого можно использовать всякие предметы, которые валяются в комнатах и на улице. Например, игрок может подобрать канистру бензина и сжечь велосипедный магазин. Еще он может найти амбарный замок и повесить его на двери этого магазина. С помощью бумаги и ручки игрок может повесить объявление о скидках на видеоигры на супермаркет, где продаются приставки. Есть и другие всякие способы, например, герой может спрыгнуть с крыши и сломать ногу, тогда он не сможет кататься на велосипеде. А в конце будут титры и мультик про то, как герой пишет письмо про видеоигры в любимый журнал.

РУССКИЕ БОЕВЫЕ РОБОТЫ

(Саша Щ., г. Москва)

Я недавно поиграл в такие крутые картриджи, как «Баттлтеч» и «Эхо-взвод» на Сеге Мега Драйв, и у меня возникла мысль, что напрасно отечественные создатели игр не делают игр про боевых роботов, только русских, а не иностранных. Я считаю, такие игры будут пользоваться большой популярностью, и я хочу предложить свою идею для нового суперхита.

В будущем Россия борется с врагами, которые хотят разорвать страну на части и для охраны границ создает боевых роботов. Вы – генерал, который должен возглавить военные операции в разных «горячих точках». В каждой миссии у вас есть разные типы русских боевых роботов, самый сильный из которых – супермощный Святогор. Но и враги у него серьезные. Например, жестокие и злые чеченские боевые роботы или предательский робот Бульбатрон с Западной Украины. И вы должны пройти через разнообразные уровни игры, используя свой талант стратега, победить всех врагов России и получить орден из рук самого Царя!

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

Хочешь верь – хочешь проверь



Scribblenauts
Если в режиме ввода набрать Teleport, то появится телепорт, который перенесет игрока в виртуальный офис разработчиков. Если набрать Cthulhu, то появится огромный человекоподобный осьминог, пугающий всех. А если набрать Godzilla, то появится огромный динозавр. Кстати, если вызвать одновременно Cthulhu и Godzilla, то они начнут драться!

Женя Весельчаков с другом Вадимом, г. Санкт-Петербург

Dragon Age: Origins
Чтобы стать магом крови и идти тропой левой руки, нужно договориться в демоном в замке Редклифф, а не убивать его. Он научит вас темному ремеслу, и вы сможете использовать свое здоровье вместо маны, как настоящий адепт черных искусств.

Алина Горшкова, г. Балашиха, Московская обл.

A Dinosaur Which Ate Torpedoes
1. Если на первом уровне выстрелить по динозавру из пулемета, то появится птеродактиль и унесет катер Джо, плавающий на заднем фоне.
2. Наберите в качестве пароля LAMP, чтобы открыть доступ к первым трем выпускам комикса «Боевые рассказы» про Питера Джордана, главного героя игры.

Агент К., г. Москва



World of Warcraft
Отключите Интернет во время игры. Все монстры зависнут, тогда вы сможете оббежать всю территорию, и вас никто не тронет. Но учтите, что через полминуты после этого игра перезагрузится.

Арсен «АрТас» Тасов, г. Северодвинск



Call of Duty: Modern Warfare 2
Если в меню «Выбор языка» поставить английский (English) и начать новую игру, то появится секретный уровень в аэропорту.

Валера Селезнев, г. Москва



ЦЕЛЫЙ ВОРОХ СЕКРЕТОВ ПРИСЛАЛ НАМ СЕРГЕЙ КАПИТАНОВ ИЗ ПОСЕЛКА ОБВИУСОВО

Heavy Rain
Игра сохраняется сама после каждого пройденного эпизода.

Sonic the Hedgehog
100 колец – жизнь.

World of Warcraft
Если найти или купить удочку, то можно ловить рыбу.

Batman: Arkham Asylum
Чтобы пройти игру и увидеть финальные титры, победите последнего босса – гигантского Джокера.

Disciples 3: Ренессанс
Чтобы включить режим полной версии, сделайте следующее:
1. Вставьте диск и проинсталлируйте его содержимое на компьютер.
2. Скачайте патч 1.01 и установите его.
3. Скачайте патч 1.02 и установите его.
4. Скачайте патч 1.03 и Hotfix 9 и установите их.
5. Скачайте патч 1.1 final, когда он выйдет, и установите его.
6. Запускайте игру и наслаждайтесь!

P.S. То же самое иногда работает для игр S.T.A.L.K.E.R. и Daggerfall.



Обратная связь

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



Хотите попасть на наши страницы?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!





~^w^~

Здравствуй, дорогая редакция «Страны»! Пишет тебе давнишний твой читатель, а ныне и подписчик.

«Страна»! Это письмо благодарственное. Благодарить любимый журнал можно долго, ибо есть масса поводов, пожалуй, актуальнейшим из которых является сдача кандидатского минимума на этой неделе не без косвенной помощи уважаемых членов редакции.

Отдельное спасибо Сергею Цилюрику и Владиславу Голдаковскому за интересные статьи о значимости видеоигр как культурного феномена. (Когда я писал реферат по культурологии – you just made my day.) Действительно проблема того, что игры выходят за рамки аспекта развлечений, на данный момент сильно актуализируется стараниями всех агентов индустрии, и вас в том числе, дорогие журналисты!

Да, благодарить можно долго… Что там «минимум» – вспомнить хотя бы мой прошлогодний диплом, где 50 процентов источников были ссылками на «СИ». Тогда, помнится, я писал о роли музыкального сопровождения в видеоиграх.

Вообще, видеоиграм пока еще не хватает «теории». Ее разработкой, ну или, скорее, малой частичкой, я и планирую заняться в ближайшие два с половиной года… А «СИ», развиваясь и улучшаясь, этому поспособствует! Ведь правда? Вы уж не обессудьте, чужой труд я не присваиваю, все ссылочки корректны.

Во-о-от… Ну что еще сказать? И так понятно, с каким чувством уважения и признательности я пишу это письмо. Желаю вам не встать на путь стагнации, расти в собственных глазах и шкафах подписчиков.

P.S. Когда я рассказал «совету» о классификации видеоигровых жанров, что была приведена в юбилейном номере, та самая, что насчитывает свыше девяноста жанров и поджанров (а ведь их еще больше!), у всех глаза округлились. Так держать, «СИ»! Больше спецов!

P.P.S. Быть может, вы сумеете еще немного помочь будущему кандидату? У нас в России, вообще довольно туго с хотя бы околонаучными статьями по нашей с вами любимой тематике. Зарубежные статьи можно конечно почитать на «Сейдже»

Занудный FAQ

Вопросы, которые нас утомляют.
Отвечаем в последний раз!
Присылайте свои вопросы на номер
8-926-878-24-59

Доброе утро, «Страна»! Вопросов у меня несколько, но зато все – о God of War III. Во-первых, можно ли в нее играть с оригинальной озвучкой, но рускими субтитрами? Во-вторых, будут ли в России продавать коллекционки? И, главное, что в них за бонусы? И в-третьих, будет ли God of War IV, или третья часть все-таки ставит точку? Заранее спасибо!

Что ж, поехали по пунктам. Номер первый: да, по новой (и горячо нами одобряемой) традиции Sony в GoW3 субтитры не привязаны к озвучке и могут быть комбинированы как душе угодно. Номер второй: да, будут. Причем, как «обычное» коллекционное издание со скачиваемым контентом (одна арена, семь испытаний и два костюма) и открытками, так и Ultimate Trilogy Edition, куда вдобавок включены две первые части игры в HD-качестве, еще два костюма, код на скачивание из PSN фильма о создании God of War, артбук и саундтрек. Что же касается третьего вопроса… Скажем так, разработчики и впрямь поставили точку, смело заявив прессе, что «мылом» заниматься им не хочется. Что, впрочем, ничуть не повлияет на решение издателя, если тому вдруг захочется продолжить сериал или выпустить парочку спин-оффов. Ничего личного, это только бизнес.

У меня есть интернет-кабель от Xbox 360. Можно ли его подключить к PS3?

И PlayStation 3, и Xbox 360 для подключения к Сети используют стандартные кабели. Так что да, можно сказать, что «интернет-кабель от Xbox 360» подойдет.

Как мне из первой Mass Effect перенести персонажа во вторую?

Если у вас сохранились сейвы от первой части, игра сама предложит вам импортировать персонажа, ничего особенного для этого делать не нужно.

(http://online.sagepub.com) , но и там сложности: денежки за каждую статью – это зло. Может, поделитесь каким-нибудь известным вам источником?

Титоренко А.А. a.k.a. Ghaleon
harakirighaleon@gmail.com

**Сергей Цилюрик ** *И вам спасибо. Всегда приятно знать, что не зря старались.*

**Артём Шорохов ** *Все хорошие источники всегда платные...*

Зуб за зуб, глаз за глаз!

Здорово, «СИ»! Написать вам, как водится, хотел давно, да только темы подходящей не было. А вот теперь, похоже, тема назрела… Дело в том, «СИ», что мы с другом очень любим кооперативные игры. Не «мультиплеер», где вечно заставляют расстреливать друг друга по сети, а настощее, вдумчивое прохождение на две (а если повезет, то и больше) персоны. И вот какая странность: нет практически таких игр! А те, что все-таки встречаются, не такие уж кооперативные – куда больше они похожи на «обычные», с одной только лишь прикрученной впопыхах «возможностью совместного прохождения». Неужели издатели так опасаются выпускать игры без традиционного «сингла»? Ведь есть же, черт возьми, сугубо мультиплеерные шутеры, есть MMO… Они ведь окупаются! А мы, поклонники взаимопомощи, чем хуже? Огромные надежды возлагали на новую Army Two, она хороша, не разочаровала. Но ведь даже она, казалось бы, самая кооперативная из всех, страдает от тех же болячек, что и прочие. Когда уже назреет революция этого жанра так же, как назрело мое недовольство его медленным развитием? Хочется чего-то большего! И почаще, чем пару раз в год…
P.S. Скажите, а какие у вас любимые кооперативные игры?

Семен Колесо, обладатель Xbox 360
г. Нижневартовск

**Сергей Цилюрик ** *Я тоже очень люблю кооперативное прохождение. Оно практически любую игру красит. И свежая Army of Two была как бальзам на душу. Что можно посоветовать? Дилогия Left 4 Dead прямо-таки вынуждает играть сплоченной командой. New Super Mario Bros. Wii вчетвером гарантированно развеселит компанию. Две игры, использующие связь GameCube и GBA – Final Fantasy Crystal Chronicles и The Legend of Zelda: Four Swords – тоже очень хороши кооперативом. Resident Evil 5 неплоха.*

**Артём Шорохов ** *Ментальная проекция Евгения Закирова утверждает также, что всех на свете кооперативней новомодный японский сериал Monster Hunter, что прочно засел на PSP, прорывается на Wii и, по слухам, намылился и на Xbox 360. Не совсем, конечно, «то», вмешивается ментальная проекция Лары Крофт (вы ведь уже слышали, слышали, да?), но как знать – быть может, именно его-то вам и не хватает для полного счастья? От себя же советую вам присмотреться к сервису Xbox Live Arcade. В свое время именно там я открыл для себя непаханое поле отличных «кооперативных» игр самых разных жанров. Как минимум, попробуйте N+, 'Splosion Man и крышесносящую Shizoid. А уж такие очевидности, как Commando 3, TMNT: Turtles in Time: Re-Shelled и обязательную Castle Crushers, вы точно не пропустите и без моих советов – они сами вас найдут!*

Хватит слухов. Нужны факты!!!

Дорогая «Страна Игр», до выхода Final Fantsy XIII осталось всего чуть-чуть… А возможно, когда вы прочтете письмо, она уже появится и у нас в руках. Пользуясь случаем, хочу поздравить с выходом очередной части «Финалочки», которая, так или иначе, войдет в историю!

Дорогая «Страна Игр», в Интернете упорно продолжают ходить слухи о различиях версии игры Final Fantasy XIII в вариантах для Xbox 360 и PS3. Причем все они неоднократно противоречили друг другу. Сначала разработчики заявляли, что различий в графическом плане не будет, потом было объявлено, что разница коснется только CG-роликов, теперь кто-то говорит, что версия для Xbox 360 хуже, чем на PS3 в плане текстур и детализации персонажей… Всем прекрасно известно, что Xbox 360 технически уступает PS3, но все же, умоляю, успокойте мою душу и скажите, насколько велика разница между двумя версиями и, самое главное, в чем она заключается? Пока что у меня нет возможности приобрести PS3 (у меня в наличии Xbox 360), поэтому хотелось бы знать, чего стоит ожидать от «моей» версии?
Надеюсь на ваше понимание.

С уважением,
Павел
Neko-Nakodzima@yandex.ru

**Константин Говорун ** *Ну, насчет «всем прекрасно известно» – это лишнее. Приставки примерно равны, просто разные программисты немного по-разному умеют работать с ними. Bayonetta, например, плохо выглядела на PS3. В версии Final Fantasy XIII на Xbox 360 ниже разрешение (576p против 720p) и сильнее пожаты ролики, из-за чего картинка кажется более размытой. Как и в случае с Bayonetta, играть комфортно на обеих платформах. Но если есть возможность выбирать, лучше покупать «более правильный» вариант (в случае с FF XIII это версия для PS3).*

**Артём Шорохов ** *Рискую кого-то разгневать, но все же замечу, что PS3-версия Bayonetta меня сильно расстроила. Но там, спешу оговориться, была несколько другая беда. Что до FF XIII – на первый взгляд особой разницы не видно. Вообще. Но я еще пригляжусь...*

Ножницы бы им оторвать!

«Страна», миленькая, ну что ж это делается-то такое, а?! Ну, то есть, привет, конечно, хороший у вас журнал и так далее. Но японцы-то совсем распоясались! Фу-у-у-х, выдох, раз-два-три-четыре-пять… Значит так. Вы по-любому уже слышали, что Sega (та самая Sega, что по несколько лет раздумывает, издавать уже Yakuza на английском или все-таки еще пару лет повыпендриваться) удумала пройтись ножницами (скальпелем, топориком, косой, газонокосилкой, экскаватором) по самому дорогому – хост-клубам! Вот скажите, на кой фиг мне Yakuza 3 без хост-клубов? Гопников в подворотнях бить? Мне и в Череповце таких развлечений хватает… «Вдруг на Западе не поймут?» – они, понимаешь, беспокоятся. А Байонетту, значит, поймут? Чего тут вообще непонятного может быть? У-у, зла на на них не хватает. Сделайте уже что-нибудь!

Кабан М.
г. Череповец

Константин Говорун *Вот из-за гопников в подворотнях Череповца и не решились. Дескать, будут они подкарауливать покупателей Yakuza 3 в темном переулке и бить монтировкой, приговаривая: «Ды ты, пацан, какой-то не такой! Ты ж по хост-клубам шляешься, и там с бабами РАЗГОВАРИВАЕШЬ! А с ними надо совсем другое делать»... Так что это мера по защите жизни европейских и в особенности российских геймеров.*

Артём Шорохов *Скорее уж так японская якудза выпендривается перед среднерусскими пацанами... И кстати! Пока вы тут ерундой занимаетесь, злые сеговцы в этой своей Японии уже запустили демоверсию четвертой «Якудзы» (в которой тоже можно кое-чего, гм, не понять) и до кучи анонсировали пятую! А вы тут о какой-то третьей спорите... Слоупоки!*



Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

Final Fantasy XIII

Наверное, всех интересует, на какой же платформе долгожданная «Финалка» выглядит лучше, поэтому представляем вашему вниманию специальное сравнительное видео.



MAG

Не стоит ожидать от шутера на 256 персон каких-то графических откровений. Главное здесь – масштабность всего происходящего и слаженная командная игра.



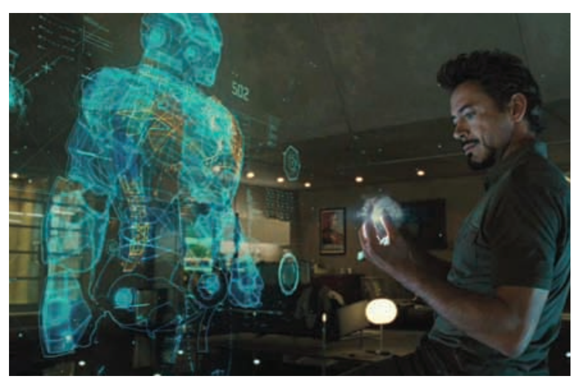
Sora no woto

Аниме-сериал, чьи авторы постарались соединить популярную эстетику «моэ» с содержательной историей израненного войной и трагедиями мира, стал одним из ярких явлений зимнего японского телесезона.



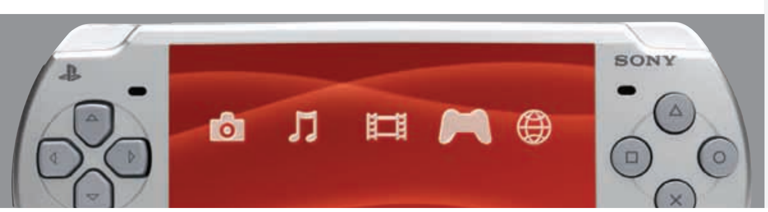
Железный человек 2

Трейлер сиквела «Железного человека», в котором Старк хвастается новым костюмом и испытывает его на отряде механических солдат.



PSP Zone

Прошивка: 6.20
Демоверсия: R-Type Tactics 2: Operation Bitter Chocolate ver. C
Трейлеры: BlazBlue Calamity Trigger Portable, Mimana Iyar Chronicles, 2010 FIFA World Cup South Africa



Слово редактора

Без Final Fantasy XIII не обойдется ни одна часть этого номера. На PC-диске вы сможете найти видеосравнение версий игры для PlayStation 3 и Xbox 360. Если сомневаетесь, какую версию покупать – обязательно посмотрите ролик. Впрочем, хватит уже о FF. На диске вас ждет очередной мод на нестареющую тему борьбы с живыми мертвецами на нестареющем графическом движке – Half-Life 2: Situation Outbreak 1.52. Кроме того, снова стало популярным делать дополнения для второй части Max Payne. Аддон по фильму «Ворон» – хороший пример.

//Александр Устинов

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы: демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видеодиске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно-бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентльменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

3. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).
PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Пульс

Видеопревью:
– World of Tanks (PC)
– Ryu Ga Gotoku 4: Denestsu o Tsugumono (PS3)
– Just Cause 2 (PC, PS3, Xbox 360)

Обзоры:
– Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)
– White Knight Chronicles (PS3)
– MAG (PS3)
– Command & Conquer 4: Tiberian Twilight (PC)

Особое мнение:
– Army of Two: The 40th Day (PS3, Xbox 360)

Трейлеры:
– Mafia II (PC, PS3, Xbox 360)
– Brink (PC, PS3, Xbox 360)
– Halo: Reach (Xbox 360)
– Deus Ex: Human Revolution (PC, PS3, Xbox 360)
– Sid Meier's Civilization V (PC)

Special:
– Random Encounter lv.2
– Wing Commander IV: The Price of Freedom (игрофильм)
– Prince of Persia: The Forgotten Sands (дневник разработчиков)
– Без винта

PC-DVD:

Демоверсии:
– Just Cause 2

Территория HD:
– Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
– MAG
– Ryu Ga Gotoku 4: Denestsu o Tsugumono

PSP-Zone:
– Прошивка 6.20
– R-Type Tactics 2: Operation Bitter Chocolate ver. C (демоверсия)
– BlazBlue Calamity Trigger Portable (трейлер)
– Mimana Iyar Chronicles (трейлер)
– 2010 FIFA World Cup South Africa (трейлер)

Банзай!:
– Sora no woto (два опенинга)
– Kalafina - Hikari no senritsu (клип)
– Yaaku - Evangelion Complex (AMV)
– oro$hi - Redona (AMV)

Дополнения:
– Age of Empires III: The Asian Dynasties
– ArmA: Armed Assault
– ArmA II
– Call of Duty 4
– Company of Heroes
– Counter-Strike
– Counter-Strike: Source
– Crashday
– Crysis
– Day of Defeat: Source
– Doom 3
– Far Cry 2
– GTA: San Andreas
– Half-Life 2
– Left 4 Dead
– Max Payne 2: The Fall of Max Payne
– Quake III Arena
– Red Orchestra: Ostfront 1941-45
– rFactor
– Team Fortress 2
– The Elder Scrolls III: Morrowind
– The Elder Scrolls IV: Oblivion
– The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
– The Sims 2
– The Sims 2: Nightlife
– The Sims 2: University
– Unreal Tournament 2004
– Warcraft III: The Frozen Throne
– Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

Драйверы:
– ATI Catalyst 10.2 Win 7/Vista
– ATI Catalyst 10.2 Windows XP
– DirectX End-User Runtime (Февраль 2010)
– ForceWare 196.34 Win 7/ Vista
– ForceWare 196.34 Win XP
– Realtek HD Audio Driver 2.43

Патчи:
– Assassin's Creed II v1.01 RU
– Dark Void - PhysX System Installer
– Dragon Age: Начало v1.03 Интернациональный
– Король Артур v1.04 RU
– Mass Effect v1.02 RU
– Mount & Blade. Огнем и мечом v1.015.01 RU
– Империя: Смутное время v1.0.1.0 RU
– Sacred 2: Лед и Кровь v2.65.1 RU

Софт:
– AVG AntiVirus Free 9.0.790a.2730
– The Cleaner 2011 v.7.0.0.3124
– Trojan Killer 2.0.6.9
– Windows Vulnerability Scanner 1.44
– Ashampoo Burning Studio 6.77 Free
– Avidemux 2.5.2
– Backup4all 4.4.195
– DeskSpace 1.5.7.2
– Disk Space Fan 1.4.3.1
– Event Log Explorer 3.2
– eXtreme Movie Manager 7.0.6.6
– Unigine Heaven Benchmark 1.0
– Unlocker 1.8.9
– WashAndGo 2010 12f
– ConvertXToDVD 4.0.10.324
– VideoInspector 2.2.4.123
– FreeUndelete 2.0.32775
– Partition Find and Mount 2.31
– Zero Assumption Recovery 8.4
– AMP WinOFF 4.55
– Driver Magician 3.49
– EASEUS Partition Master Home Edition 5.0.1
– Fresh UI 8.52
– Notebook Hardware Control 2.0 Pre-Release 06
– System Cleaner 5.86

Софт-стандарт:
– WinRAR 3.92 RU
– Mozilla Firefox 3.6
– Virtual CD 10.1.0.5
– Adobe Acrobat Reader 9.3
– K-Lite Mega Codec Pack 5.7.0
– Win2000 FAQ 6.0.0
– WinXP FAQ 3.0.5
– Fraps 3.1.2
– HyperSnap-DX 6.70.02
– Miranda IM 0.8.16
– QIP Build 8095
– ATV Flash Player 1.3
– DivX Player 6.4.1 Beta
– Media Player Classic 6.4.9.1 Build 107
– MVAFlasher 2.1.3
– QuickTime QuickTime 7.6.5
– VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.5

Widescreen:
– Кошмар на улице Вязов (A Nightmare on Elm Street)
– Железный человек 2 (Iron Man 2)
– Ночные стражи (Legend of the Guardians)
– Принц Персии: Пески времени (Prince of Persia: The Sands of Time)
– Потрошители (Repo Men)

Shareware/Freeware:
– Magic Maze
– Potion Bar
– Shaman Odyssey: Tropic Adventure
– Smash Frenzy 3

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

Just Cause 2

Демоверсия второй части игры, где Рико вновь придется отправиться в опасное путешествие и свергнуть очередного диктатора. Доступен участок острова Панау площадью 90 квадратных километров, где можно выполнить десяток заданий, покататься на различных автомобилях, а также поупражняться в исполнении каскадерских трюков. Выжить в атмосфере тропического хаоса поможет большой арсенал оружия и специального снаряжения. Жаль только, что на погони, перестрелки и другие развлечения разработчики отвели лишь полчаса игрового времени.



Half-Life 2

Зомби продолжают уверенное движение на модостроительном фронте. На сей раз поклонникам ожившей мертвечины мы предлагаем модификацию под названием Situation Outbreak 1.52. Данная работа не отличается особыми изысками в идейном плане: с одной стороны воюют спецназовцы, с другой – зомби, каждая из команд отличается своим набором характеристик. Несмотря на отсутствие оригинальных идей, играть в Situation Outbreak 1.52 интересно, к тому же авторы мода очень неплохо поработали над графической составляющей.



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Модостроителями, которые специализируются на Max Payne 2: The Fall of Max Payne, добавлено в игру множество известных персонажей. На сей раз игрокам предстоит управлять Вороном, главным героем одноименного фильма. Помимо восставшего из мертвых музыканта, в Max Payne 2: The Fall of Max Payne было добавлено множество других персонажей. Главный герой владеет приемами рукопашного боя, кроме того, в его арсенале есть целый арсенал, куда входит множество новых образцов стрелкового вооружения.



rFactor

Кольцевые гонки по грунтовым трассам популярны не только в США, но и в далекой Австралии. На родине кенгуру есть весьма экзотичные соревнования, одному такому чемпионату посвящена модификация KSR Kiwi Superstocks 1.00, которую мы представляем на нынешнем диске. Гоняться предстоит по овалам, причем машины, на которых здесь ездят, напоминают помесь багги со сток-карами из NASCAR. Мод получился весьма крупным, что и не удивительно: помимо машин, KSR Kiwi Superstocks 1.00 содержит и трассы.

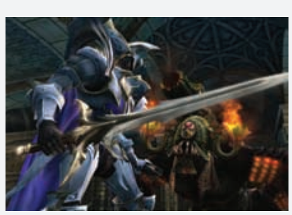


Галерея

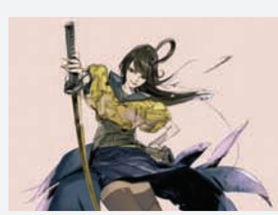
Обои для рабочего стола



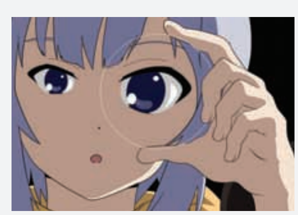
Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



White Knight Chronicles (PS3)
Что делать, если есть очень большая любовь к гигантским роботам, но сеттинг фэнтезийный? Сделать гигантского рыцаря – все равно он почти как робот.



Command & Conquer 4: Tiberian Twilight (PC)
Вот и дожили до заключительной части тибериевого сериала. Но понравится ли эпилог фанатам? Об этом вы узнаете из нашего видеообзора.

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



Just Cause 2 (PC, PS3, Xbox 360)
Тестируем демоверсию одной из самых капризных игр современности. Впрочем, за возможность чинить беспредел на красивейшем архипелаге мы готовы простить все.



World of Tanks (PC)
Представьте себе Battlefield в режиме Conquest, в котором вместо пехоты одни только танки. Представили? Теперь вы знаете, как выглядит игра World of Tanks.

Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



Random Encouter lv.2
Бесстрашные редакторы «СИ» продолжают исследовать замок, полный опасных новостей. Но награда всегда найдет героев – даже если она последняя и смахивает на фантазию.



Prince of Persia: The Forgotten Sands
Первый дневник разработчиков нового «Принца» интересен не столько фактами об игре, сколько первыми кадрами из игрового процесса.

В продаже с 13 апреля

Анонс

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

Just Cause 2 (PC, PlayStation 3, Xbox 360)

У Эцио Аудиторе два кинжала, а у Рико Родригеса – два крюка на одном тросе. Кто круче?



РЕЦЕНЗИЯ

Warhammer 40,000: Dawn of War II – Chaos Rising (PC)

«Возрадуйтесь, братия, ибо скоро закончится ваша рабская служба при дворе фальшивого императора!»



СПЕЦ

История классических компьютерных RPG

Акалабет! Апшай! Ультима Ларн Фаргоал! В те далекие годы в самих названиях игр звучало волшебство.



РЕЦЕНЗИЯ

Metro 2033: (PC, Xbox 360)

Московское метро спустя 21 год после конца света: глубже, чем убежище 101, но до Восторга еще далеко. От людей, не доделавших S.T.A.L.K.E.R.



РЕЦЕНЗИЯ

Way of the Samurai 3 (PS3, Xbox 360)

Одинокий самурай носит очки с нарисованными глазами и помогает старушкам отыскать их пропавшее нижнее белье.



СПЕЦ

История Shenmue

Когда-то это была самая дорогая игра в истории и главная надежда Sega Dreamcast.



РЕЦЕНЗИЯ

Red Steel 2 (Wii)

Первая полноценная игра, целиком и полностью задействующая возможности Wii MotionPlus. Важно для Nintendo и интересно для геймеров!



РЕЦЕНЗИЯ

Sonic & Sega All-Stars Racing (PS3, Xbox 360, Wii, DS)

Гонки с участием любимых героев Sega – от Соника до Рю Хадзуки из Shenmue. Интересно посмотреть? Не то слово!



СПЕЦ

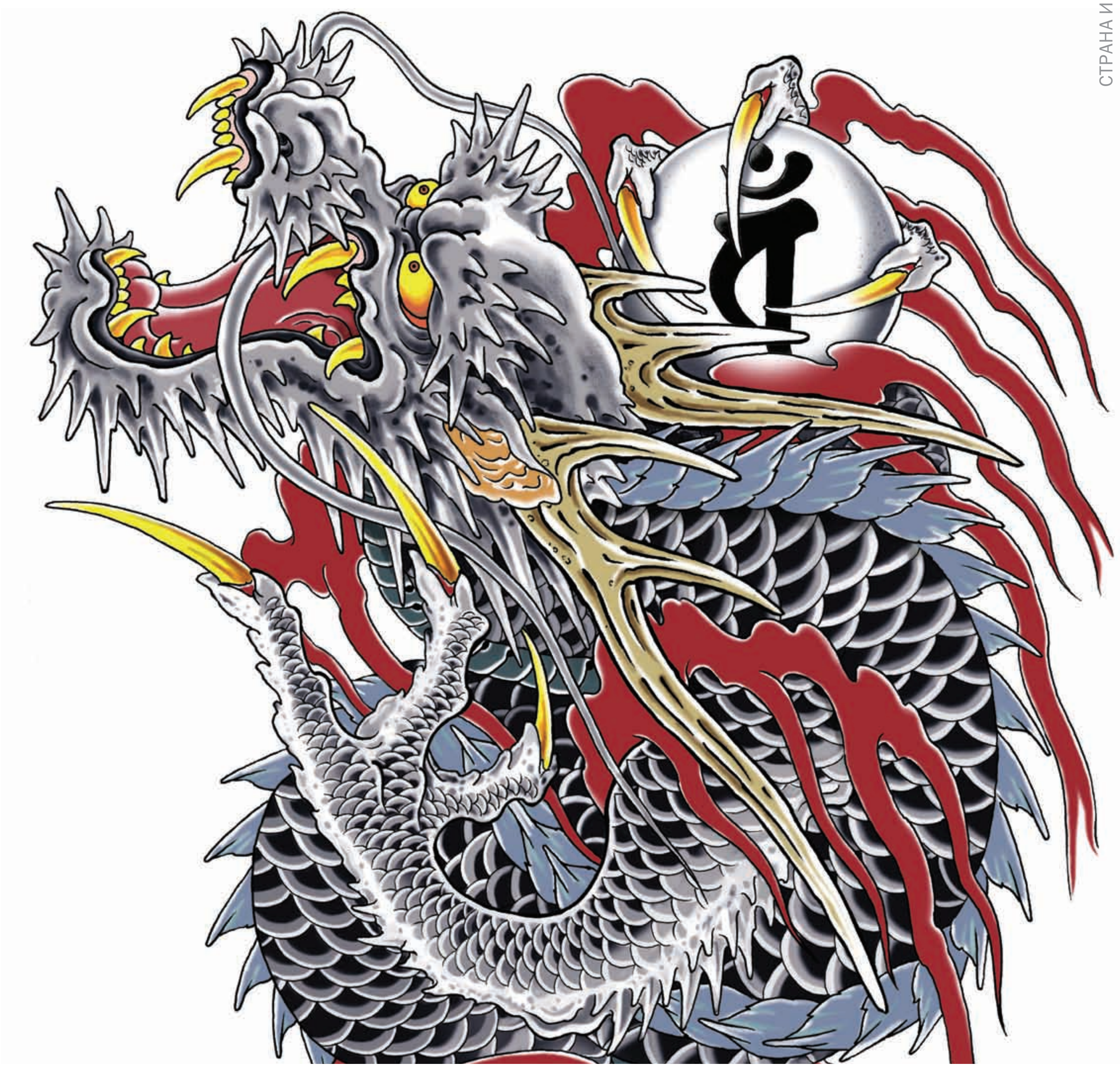
GDC 2010

На крупнейшем мероприятии для разработчиков игр было три шпиона «СИ». В следующем номере они поделятся впечатлениям от показанных игр и не только.



В следующем номере

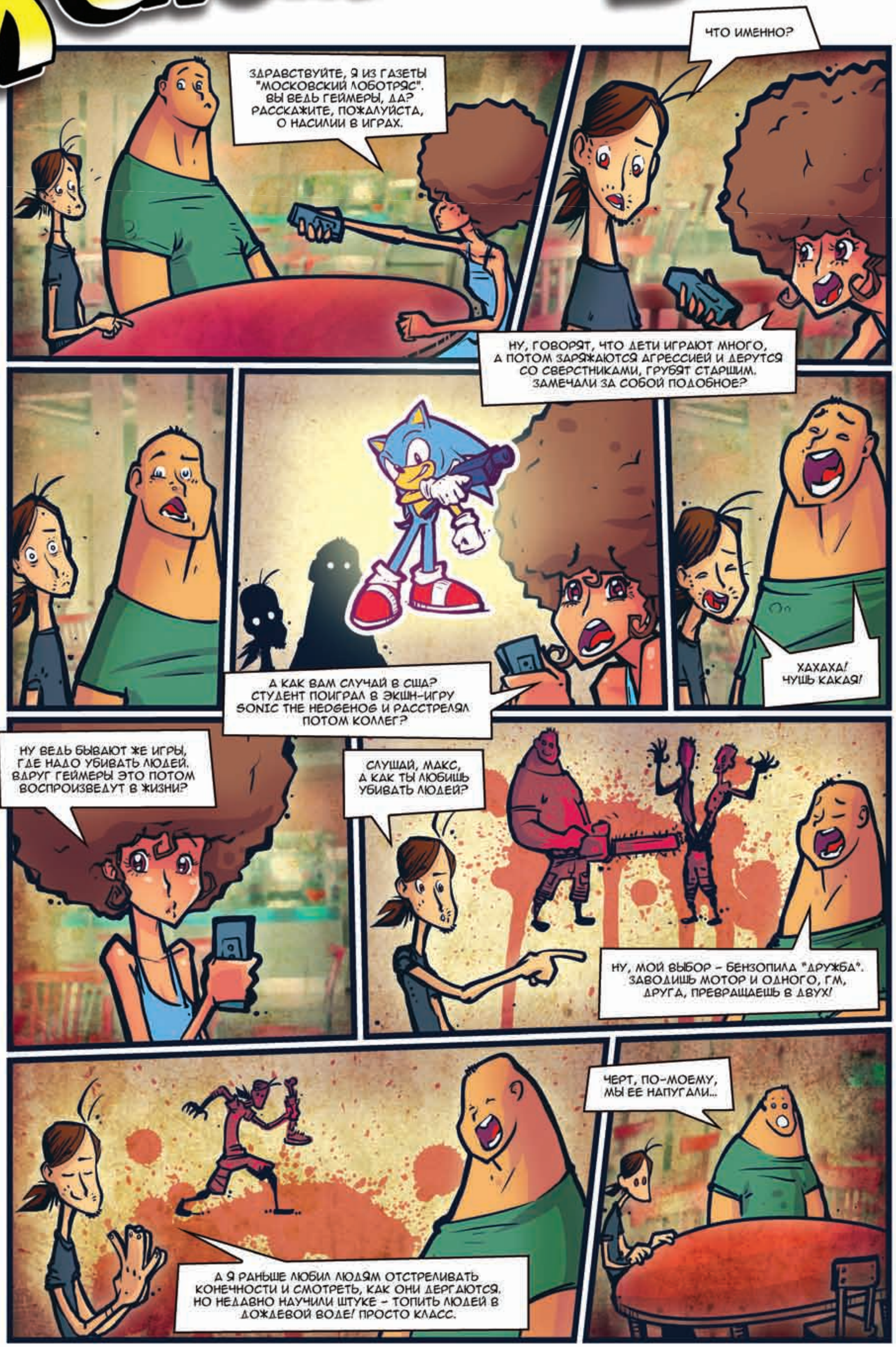
В Европе вышла третья часть Yakuza, в Японии – четвертая и на днях анонсирована пятая. Многие считают этот цикл духовным наследником Shenmue, и не зря. Уникальный сплав приключенческих боевиков и RPG и незабываемый японский колорит делают игру одинаково интересной и для любителей GTA, и для поклонников Final Fantasy. Мы расскажем вам об истории Yakuza, а также вспомним о том, какие еще этнические преступные группировки встречаются в компьютерных и видеоиграх. Что вы знаете, например, о корейской мафии?



Якудза

ВЫПУСК 54 Насилие в играх

Консольные войны



Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак

СТРАНА ИГР | **№07** | 304 | 2010 | ПЕРВЫЙ АПРЕЛЬСКИЙ

Final Fantasy XIII | Command & Conquer 4: Tiberian Twilight | White Knight Chronicles | Alter Ego

www.gameland.ru

СЕКРЕТЫ STARCRAFT II стр. 50

№07 | 304 | 2010
ПЕРВЫЙ АПРЕЛЬСКИЙ

И Г Р Ы   К А К   И С К У С С Т

СТРАН
ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360



(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
250 Р

КРАСОТА СПАСЕТ МИР

FINAL FANTASY XIII

VANILLE VERSION
ТАКЖЕ В ПРОДАЖЕ НОМЕР СО СНОУ НА ОБЛОЖКЕ

COMMAND & CONQUER 4 стр. 72

ФЕНОМЕН ТРЭШ-ИГР стр. 32

WHITE KNIGHT CHRONICLES стр. 78

NINTENDO MEDIA SUMMIT 2010 стр. 16

ПОСТЕРЫ: Final Fantasy XIII x 2 **ТАКЖЕ:** Kingdom Hearts: Birth by Sleep | Prince of Persia: The Forgotten Sands | Tales of Graces | Spec Ops: The Line


СТРАНА ИГР
SQUARE ENIX.
FINAL FANTASY XIII


СТРАНА
ИГР
SQUARE ENIX
FINAL FANTASY XIII